
#01
KULT
CULTURA DE VIDEOJUEGOS
MMORP'S
in the
REVIEWS_
Black
Advanced
Toca 3,
Manager,
Shadow of the
LARA CROFT →
REVISTA DE VIDEOJUEGOS / DISTRIBUCIÓN GRATUITA



BACKSTAGE

Snow Planet Base S.L
Edita

Sebastián Saavedra/Antonio Kobau
Jaime Ferré/Enric Llopart
Directores editoriales

Sebastián Saavedra
Director creativo

Arnau Sans
Redactor Jefe

Antonio Kobau
Director comercial

avalancha (www.avalancha.net)
Dirección de arte

Nitis Designs
Diseño

Antonio Soto
Daniel Mora
Javier Mora
Redacción

Daniel García
Ferrán García
Colaboran

Hugo Iglesias
Fotografía

Sergio Jiménez
Ilustración editorial

Natalia Tortosa
Producción

Noelia González
Secretariado y contabilidad

Evelia Santos
Corrección

SnowPlanetBase S.L
Pasaje Maluquer, 13. Entresuelo 2º.
08022 Barcelona. España
www.planetbase.net
93 253 17 74
info@kultmag.com
www.kultmag.com

ED_ EDITORIAL

Volvemos, como ya prometimos en nuestra declaración de intenciones de nuestro primer número, con más y mejor cultura de videojuegos, recogiendo los comentarios que hemos recibido durante estos tres meses, y esperando poder ofrecerte el producto que estás buscando.

Lara golpea nuestra portada y las consolas de medio mundo. Envuelta en una segunda juventud, más hermosa y salvaje que nunca, en una aventura digna del mismísimo Indiana Jones. Como el Yin y el Yang, en este nuevo episodio nuestra heroína tiene su contrapunto.

También te traemos retrospectivas de los míticos Alone In The Dark y Castlevania, así como un profundo análisis del mercado de los MMORP. Por supuesto no podían faltar previews de juegos tan esperados como Tourist Trophy y Quake Wars así como reviews de los próximos superventas: Animal Crossing Wild World, Ghost Recon Advanced Warfighter, Commandos Stike Forces, Toca Race Driver 3 y muchos más.

Esperamos vuestras sugerencias en info@kultmag.com **Jaime Ferré**

SCORE

WE LOVE GAMES

*VELOCIDAD

¿Velocidad? BenQ a creado esta auténtica maravilla. Un monitor TFT con 2ms de refresco para que no pierdas un solo detalle de tus juegos favoritos. El FP93GX utiliza la tecnología Advanced Motion Accelerator (AMA) que acelera la velocidad del cristal líquido aumentando el voltaje, permitiendo un tiempo de respuesta gray-to-gray más corto y evitando las imágenes fantasma, 19 pulgadas de pura rapidez a 1280 * 1024, con una entrada VGA y otra DVI. Si quieres disfrutar de todos los frames de tus juegos favoritos, esta fantástica pantalla es más que una opción. Diseño y tecnología de última generación en un mismo producto. **www.benq.es**



Foto: **Hugo Iglesias**. Producción: **SnowPlanetBase**

*ALFABRAVODELTA

Eres un SEAL, una unidad especial de las fuerzas militares estadounidenses. Estás en una jungla y el enemigo te rodea. Por suerte puedes avisar mediante el comunicador a tus compañeros de equipo y les puedes indicar las posiciones enemigas para que las eliminen en un ataque coordinado. El juego en equipo es tu mejor arma. Gracias a los auriculares con micrófono de SOCOM: Fireteam Bravo podrás hablar con un compañero o con todo tu equipo durante las partidas en red de hasta 16 jugadores a través de tu PSP. Dar y recibir órdenes en el campo de batalla nunca ha sido tan real.

www.socomhq.com

Socom Fireteam Bravo estará disponible el 19 de abril. Foto: **Hugo Iglesias**. Make-up: **Jonay** para Servimatge Options. SEAL: **Haitz**. Producción: **SnowPlanetBase**

*AUDIOREVOLUTION

Probablemente todavía no hayas oído hablar de Skullcandy, la marca rompe en U.S.A y Europa con unos productos altamentene exigentes y con un diseño genuino y transgresor. El Hesh es uno de sus modelos especialmente indicado para darle potencia a tus oídos e integrarte en la atmósfera de tu juego preferido a través de sus "ear cups" parabólicas .El sonido se transmite de una manera nítida y poderosa y el volúmen es controlable desde su adaptador de volúmen integrado en el cable transmisor. Jugar no es lo mismo con el poder del Hesh de Skullcandy, ¡Audiorevolution en tus partidas ya! **www.skullcandy.com**



Skullcandy esta distribuido por: Chemplate Materials, S.L. +34 93 574 43 00. Foto: **Hugo Iglesias**. Producción: **SnowPlanetBase**

TOURIST TROPHY



Polyphony Digital Inc. prepara el lanzamiento de un nuevo e interesantísimo simulador. Esto, en cualquier otra desarrolladora, no supondría ninguna noticia. No obstante, hablando de la desarrolladora exclusiva de Sony, creadores de la mítica y aclamadísima saga Gran Turismo, supone un bombazo para toda la industria del videojuego.

No olvidemos que Polyphony Digital centraba toda su energía en la saga GT mostrando con cada estreno un título superior al anterior. Simulador, tras simulador, Gran Turismo ha adquirido el calificativo de "histórico" y tiene enganchados a miles de jugadores de todo el mundo. Dentro de poco, en primavera de este año, verá la luz en Europa **Tourist Trophy**, el nuevo simulador de motociclismo de Polyphony Digital, utilizando la misma tecnología que su hermano automovilístico. Todos esperamos apasionados ver en acción el nuevo trabajo de estos chicos que, con el currículum que muestran en el mundo de la conducción deportiva, seguro nos sorprende más que gratamente.

Ducati, Yamaha, Honda, Triumph, Kawasaki, BMW Motorrad y hasta un total de 80, son las marcas que aparecerán en este esperado título que, además, incorpora las licencias de más de treinta circuitos que nos llevarán por todo el mundo disfrutando, como locos, de este nuevo videojuego. **Tourist Trophy** bebe de las aguas del mejor simulador de conducción automovilística para PS2 y según Kazunori Yamauchi, creador del mismo, el equipo desarrollador de **Tourist Trophy** sigue los mismos estándares de realismo que la saga GT. Habiendo recogido parámetros reales de respetados corredores, de motocicletas y de circuitos. Aún nos queda un tiempo para poder disfrutar de esta nueva sensación de conducción. Sin dudarlo, esperaremos impacientes la llegada de este deseado título.

~ ***Antonio Soto*** ~



plataforma | Playstation 2
desarrollador | Polyphony Digital
distribuidor | Sony
sitio web | www.playstation.jp/scej/title/tt/



TETRIS DS

plataforma | Nintendo DS
desarrollador | Nintendo
distribuidor | Nintendo







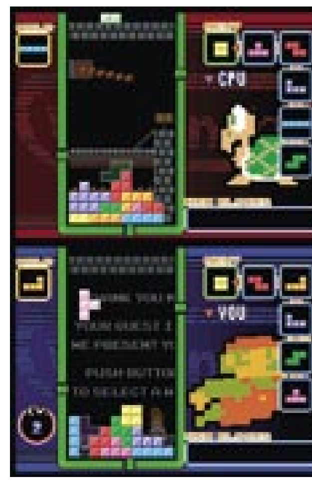
Cuando el ruso **Alexey Pazhitnov** inventó el primer **Tetris**, no sabía la que acababa de liar con unas barritas y unos cubos de colores. 20 años después siguen apareciendo versiones del clásico. La versión para **Nintendo DS**, que se publicará en primavera, incluirá suculentas novedades que aprovecharán las posibilidades táctiles de la consola y el juego online inalámbrico.

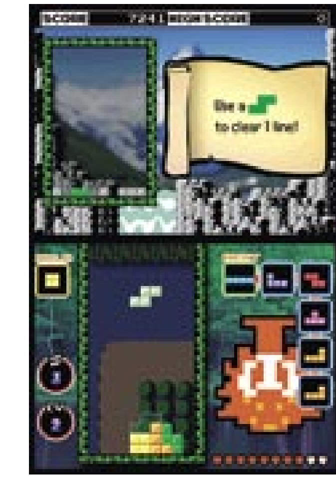
El modo Estándar será el de toda la vida, pero, se caracterizará por la presencia de **Mario** en la pantalla superior que avanzará por los niveles de Super Mario Bros mientras nosotros movemos los Tetriminos y eliminamos filas. Este modo soportará batallas de dos o cuatro jugadores a través de Nintendo Wi-Fi. Si el jugador tiene ganas de demostrar su habilidad con el Stylus, nada mejor que el modo Touch, en el que arrastrará y girará los bloques apilados para organizarlos en líneas. Pero si hay un modo especialmente diseñado para el juego online, este es el Push: los jugadores deberán alinear Tetriminos en dobles filas que empujarán al contrario hacia la zona roja, sin descuidar la altura de sus propias piezas.

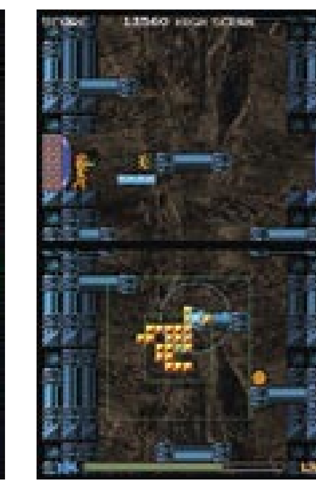
Hoy en día la calidad de los juegos parece contarse en millones de polígonos. Veremos si el clásico Tetris demuestra que con un una docena de cuadrados bien colocados es suficiente. ~ ***Arnau Sans*** ~

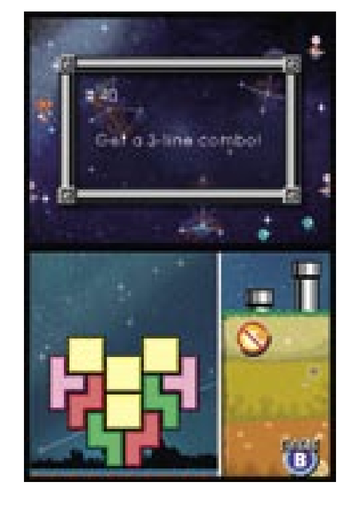


















MOTOGP' 06

plataforma | XBOX 360
desarrollador | Climax
distribuidor | THQ
sitio web | www.motogpthegame.com/motogp06





MotoGP '06 verá la luz durante el mes de marzo para Xbox 360. Este nuevo título ofrece niveles de realismo y sensaciones de velocidad sin precedentes y, por primera vez, incorporará toda la información actualizada de un mundial de motociclismo en curso: la temporada de moto GP 2006.

Climax ha realizado un trabajo minucioso en el modelado de los circuitos y las motos, gracias a la potencia de la nueva Xbox 360, ha podido crear unos efectos visuales que sobrepasan lo que hayamos visto, hasta la fecha, en un juego de carreras. A las pruebas me remito, las capturas hiper-realistas que **THQ** ha mostrado hasta el momento permiten ver el nivel de detalle, TODO el juego es absolutamente brillante, esperemos que conserve la jugabilidad de sus predecesores y tendremos uno de los grandes lanzamientos para 360 en el año de su debut. Sin duda un lanzamiento indispensable para los amantes de las dos ruedas.

~ *Jaime Ferré* ~









EL DISEÑO DE LOS PERSONAJES CORRE DE LA MANO DEL CREADOR DEL MANGA MÁS CONOCIDO Y ACLAMADO DE LA HISTORIA:

AKIRA TORIYAMA

DRAGON QUEST VIII

plataforma | Playstation 2
desarrollador | Square-Enix
distribuidor | Proein
sitio web | www.square-enix.co.jp/dragonquest/eight



Un hecho histórico está a punto de suceder en el mundo del videojuego. El único rival a la altura de la saga rolera más famosa de todos los tiempos, **Final Fantasy** y padre de los **RPG's** japoneses, está a punto de ver la luz por primera vez en Europa. Los únicos occidentales que habían sido capaces de degustar esta genial saga fueron los americanos, que recibieron los 4 primeros juegos de la saga (lanzados en la consola NES, a finales de los 80 principios de los 90) y el séptimo (para la PSX original) bajo el nombre de **"Dragon Warrior"**.

Las características y los ingredientes de esta saga son bastante similares a los de su rival: historias con mucho gancho, combates por turno y decenas de habilidades que aprender. Además, otra importante característica de la saga es que el diseño de los personajes corre de la mano del creador del manga más conocido y aclamado de la historia: **"Dragon Ball"**. Esto es algo que salta a la vista, puesto que el estilo de dibujo de **Akira Toriyama** es inconfundible, y más en esta última versión, que goza de unos gráficos en cell-shading de gran belleza, que nos harán pensar que estamos en medio de un anime.

Este último aspecto combinado con el trabajo de otros genios japoneses como son el escritor **Yuji Horii** y el compositor **Koichi Sugiyama**, se ha traducido en un registro de ventas mayor incluso que el de **"Final Fantasy"** en su país de origen. Tal es el nivel de devoción hacia este juego en Japón que por ley sólo puede ser lanzado en fin de semana o en día festivo. Esta ley se decretó tras el lanzamiento de la tercera parte de la saga que paralizó el país: los niños hacían campana del colegio para jugar el día del lanzamiento y también muchos adultos simularon enfermedades para evitar ir a trabajar ese día. En fin, tras muchos años de ser pacientes podremos disfrutar en Europa (y con los textos traducidos al castellano) de este **"Dragon Quest VIII"**, aunque para ver las maravillas que nos depara este título aun tendremos que esperar un mes más, aunque... ¿Qué es eso comparado con los 20 años que llevamos esperando?

~ **Dani Pino** ~

INVASIÓN EXTRATERRESTRE

Año 2065. La raza Strogg cae del cielo en cápsulas de desembarco. No son extraterrestres pacíficos y amorosos: vienen a aniquilar todo rastro de vida en la Tierra.

La GDF (Global Defense Force) es una fuerza militar moderna creada para combatir el terrorismo y los conflictos internacionales que azotan la Tierra. Pero cuando el enemigo viene de las estrellas dispuesto a destruirlo todo, la humanidad se ve forzada a aunar esfuerzos contra el enemigo común: los Strogg. **Quake Wars** nos relatará a través de 12 escenarios de batalla los primeros días del choque entre ambas civilizaciones, cuyo desenlace ya pudimos ver en **Quake 4** hace unos meses. Tal y como se relataba en este último Quake, los Strogg son una especie de cyborgs, mitad carne mitad máquina, que saben hacer dos cosas con los humanos: convertirlos en uno de ellos mediante implantes o matarlos.
El primer **Enemy Territory** fue publicado a mediados de 2003 por **Splash Damage** como complemento multijugador gratuito para **Return to Castle Wolfenstein**, de **Id Software**. Ahora las batallas multijugador abandonan la temática de la Segunda Guerra Mundial y nos adentran en un violento futuro no muy lejano, aunque en esta ocasión no se tratará de un juego gratuito (¡Lástima!).

Enemy Territory: Quake Wars será un título exclusivamente online, con partidas de hasta 64 jugadores como máximo, aunque los niveles están optimizados para 24 o 32 participantes. Los desarrolladores no tienen intención de implementar bots que permitan el juego en solitario ni siquiera para aprender la mecánica de juego. Si un novato necesita instruirse en lo más básico el Jefe de su unidad podrá asignarle pequeñas misiones como desactivar una instalación defensiva o revivir un compañero caído. De este modo el jugador aprenderá a luchar en un campo de batalla real y al mismo tiempo ayudará a su equipo cumpliendo pequeños objetivos. El jugador elige su bando: la resistencia de la GDF o la fuerza invasora Strogg.

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

desarrollador Splash Damage/ Id Software
distribuidor Activision
plataforma | PC
sitio web | www.enemyterritory.com

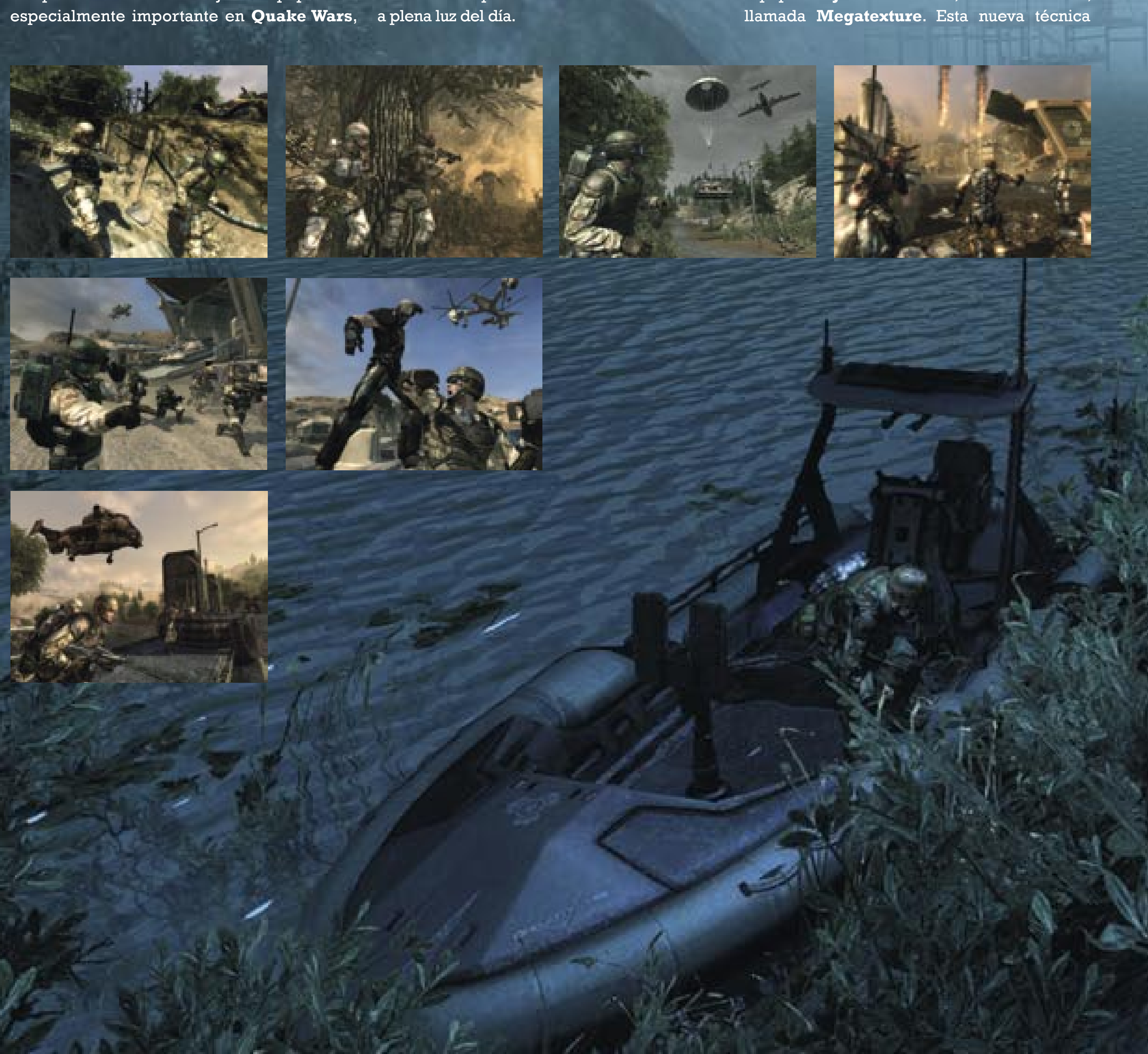
¿PROTEGERÁS CON LA VIDA TU PLANETA O INTENTARÁS ANIQUILAR A LOS MISERABLES HUMANOS?

EL DESTINO DE LA TIERRA SE DECIDIRÁ EN LA RED

Será interesante ver como la GDF se enfrenta a una raza tecnológicamente superior. Ambos ejércitos contarán con gran cantidad de vehículos: tanques, quads de combate, helicópteros, bombarderos, misiles tácticos, caminadores de batalla o mecanizados gravitatorios, además de una gran variedad de estructuras estratégicas y defensivas que pueden desplegarse en el campo de batalla. El trabajo en equipo será especialmente importante en **Quake Wars**, y los méritos en combate se verán reflejados en un sistema de rangos persistente que premiará a los mejores soldados. No se trata sólo de matar a todos los enemigos que nos crucemos: cada campo de batalla presentará distintos objetivos de mayor y de menor importancia que requerirán un enfoque táctico distinto. No es lo mismo infiltrarse en un campamento Strogg a la luz de la luna que resistir un bombardeo orbital a plena luz del día.

LA TECNOLOGÍA

El juego utiliza una versión muy retocada del motor gráfico de **Doom 3**. Para poder representar exteriores abiertos con un elevadísimo nivel de detalle se ha utilizado una nueva tecnología programada por el equipo de **John Carmack**, de **Id Software**, llamada **Megatexture**. Esta nueva técnica evita la repetición de polígonos o el efecto "puzzle" donde se juntan distintos terrenos. Para ello se utiliza una textura gigantesca (32000 x 32000 píxels) que cubre todo el mapa. En tan solo 8 MB de la memoria gráfica se puede almacenar esta megatextura, en la que el diseñador puede haber almacenado hasta 6 GB de información. La textura contiene también datos sobre el tipo de terreno de cada zona del mapa y sus características físicas que determinan: el sonido, el efecto visual o la tracción de ese material cuando alguien pasa por encima. El resultado salta a la vista gracias a la Megatexture y a otras técnicas gráficas: escenarios y personajes con un nivel de detalle y efectos de iluminación similares a los obtenidos mediante **HDR**, pero con un gasto en recursos mucho menor.



Desde los estudios de desarrollo se ha afirmado que no será necesario un PC de ultimísima generación para poder jugar a **Quake Wars**. Según ellos, todos los que pudieron jugar a **Doom 3**, con un framerate decente, no tendrán problemas para hacer correr el juego en su máquina. Incluso se especula con la posibilidad de que el rendimiento del motor gráfico sea mejor que el de **Quake 4** ya que se ha reprogramado parte de él. ˜ **Arnau Sans**˜

EQUIPO DE DESARROLLO

- » **Paul Wedgwood** – Director (Splash Damage)
- » **Ed Stern** – Diseñador Senior (Splash Damage)
- » **Richard Jolly** – Director de Arte (Splash Damage)
- » **Arnout van Meer** – Programador Jefe
- » **Andrew Hamilton** – Artista de Entornos
- » **Charles Hollemeersch** – Programador Gráfico
- » **Peter Boehme** – Artista Conceptual
- » **Kevin Cloud** – Director Creativo y Productor Ejecutivo (Id Software)
- » **Robert Duffy** – Director Técnico (Id Software)

Unidades STROGG

CONSTRUCTOR
Función: Apoyo y defensa.
Armas: Arma de clavos y pulso electromagnético.
Habilidades: Construir y reparar vehículos o estructuras en el campo de batalla. El constructor está unido por simbiosis con un pequeño androide que repara vehículos.

TANK
Función: Asalto directo.
Armas: Arma de asalto rápido Hyperblaster, Arma Obliteradora bosónica
Habilidades: Puede explorar y reforzar posiciones gracias a un androide controlado por remoto.

OPRESOR
Función: Fuego de apoyo.
Armas: Pistola de rayos.
Habilidades: Puede controlar la artillería desplegable: mortero de plasma, howitzer de rayos y ataques orbitales.

MEDITEK
Función: Apoyo.
Armas: Dato no disponible.
Habilidades: Puede absorber stroyent de los soldados GDF heridos y distribuirlo entre sus compañeros Strogg. Puede convertir el cuerpo de un GDF en un punto de regeneración para un Strogg muerto.

INFILTRADOR
Función: Sigilo, reconocimiento.
Armas: Arma de rayos, bomba Bio-eléctrica.
Habilidades: Puede convertir a un GDF caído en un strogg sin que su apariencia cambie. El GDF convertido puede infiltrarse en territorio humano y el único modo de reconocerlo como enemigo es viendo los pequeños implantes cibernéticos de su cuerpo.

Unidades GDF

OPERACIONES DE CAMPO
Función: Fuego de apoyo.
Armas: Pistola ametralladora N5, munición.
Habilidades: Puede llamar y usar sobre terreno enemigo las armas tácticas: artillería de campo, cohetes, misil estratégico y bombardeo.

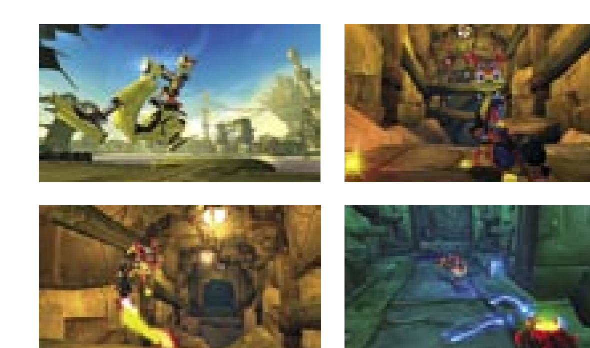
INGENIERO
Función: Apoyo, defensa
Armas: Escopeta N22, minas terrestres, trampas de proximidad.
Habilidades: Puede reparar y desplegar vehículos o estructuras como el radar o las torres de defensa.

SOLDADO
Función: Asalto
Armas: Ametralladora N93, lanzacohetes LAW N72.
Habilidades: Puede convertir sus armas en montadas para que el resto de jugadores puedan usarlas.

MÉDICO
Función: Apoyo
Armas: Rifle de asalto N80 con mirilla y lanza-granadas.
Habilidades: Puede recuperar a sus compañeros heridos mediante el desfibrilador y packs de salud, además de construir estaciones de suministro.

RANGER
Función: Sigilo, reconocimiento
Armas: Rifle francotirador N38, granadas de humo.
Habilidades: Puede usar su PDA para deshabilitar las estructuras y artillería Strogg.





Desde hace cuatro temporadas **Daxter** es el protagonista, que pone el humor del gran dúo dinámico que forma junto a Jak su compañero de viaje. Una trilogía y un mundial de velocidad más tarde, Daxter se dispone a liderar en solitario su propia aventura. Como no podía ser de otra manera, la plataforma escogida para este "estreno" no puede ser otra que la portátil de Sony: PSP.

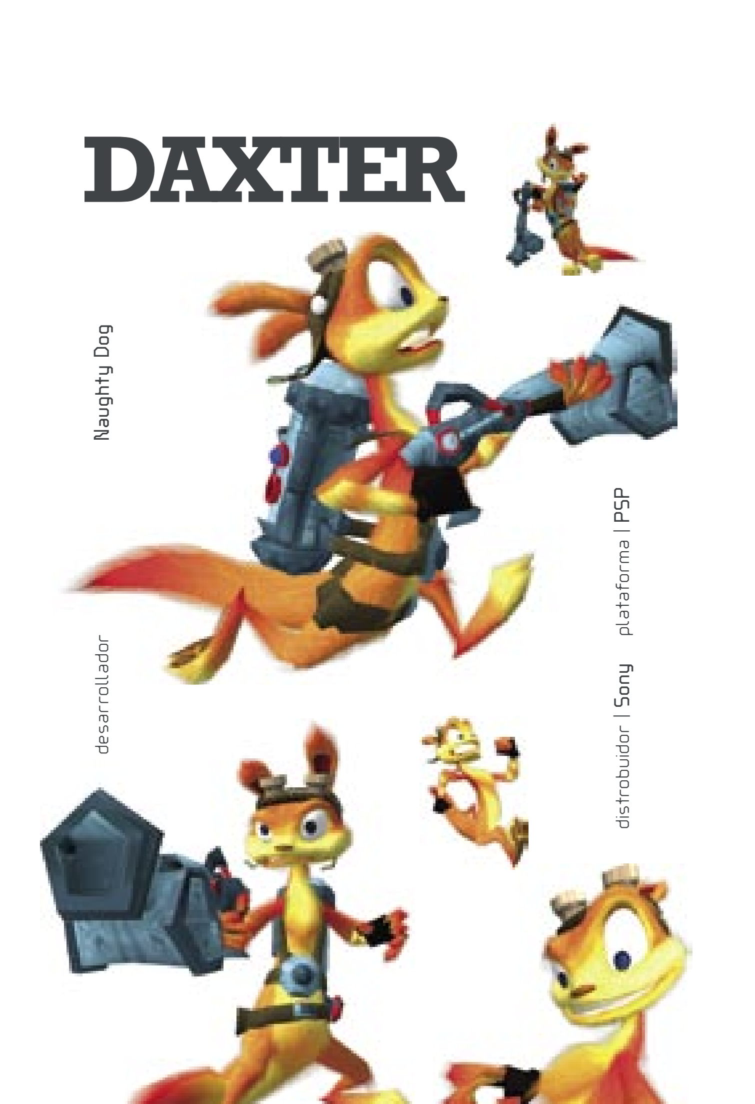
La aventura que pronto disfrutaremos se sitúa dos años antes de todo lo sucedido en la segunda parte de Jak & Daxter: Jak II. Lo que nos lleva a un juego de plataformas en 3D donde tendremos que liberar a nuestro amigo Jak de las torturas que está sufriendo por parte del varón Braxis. Para lograr un éxito rotundo en esta difícil misión **Daxter** se convertirá en un exterminador de insectos.

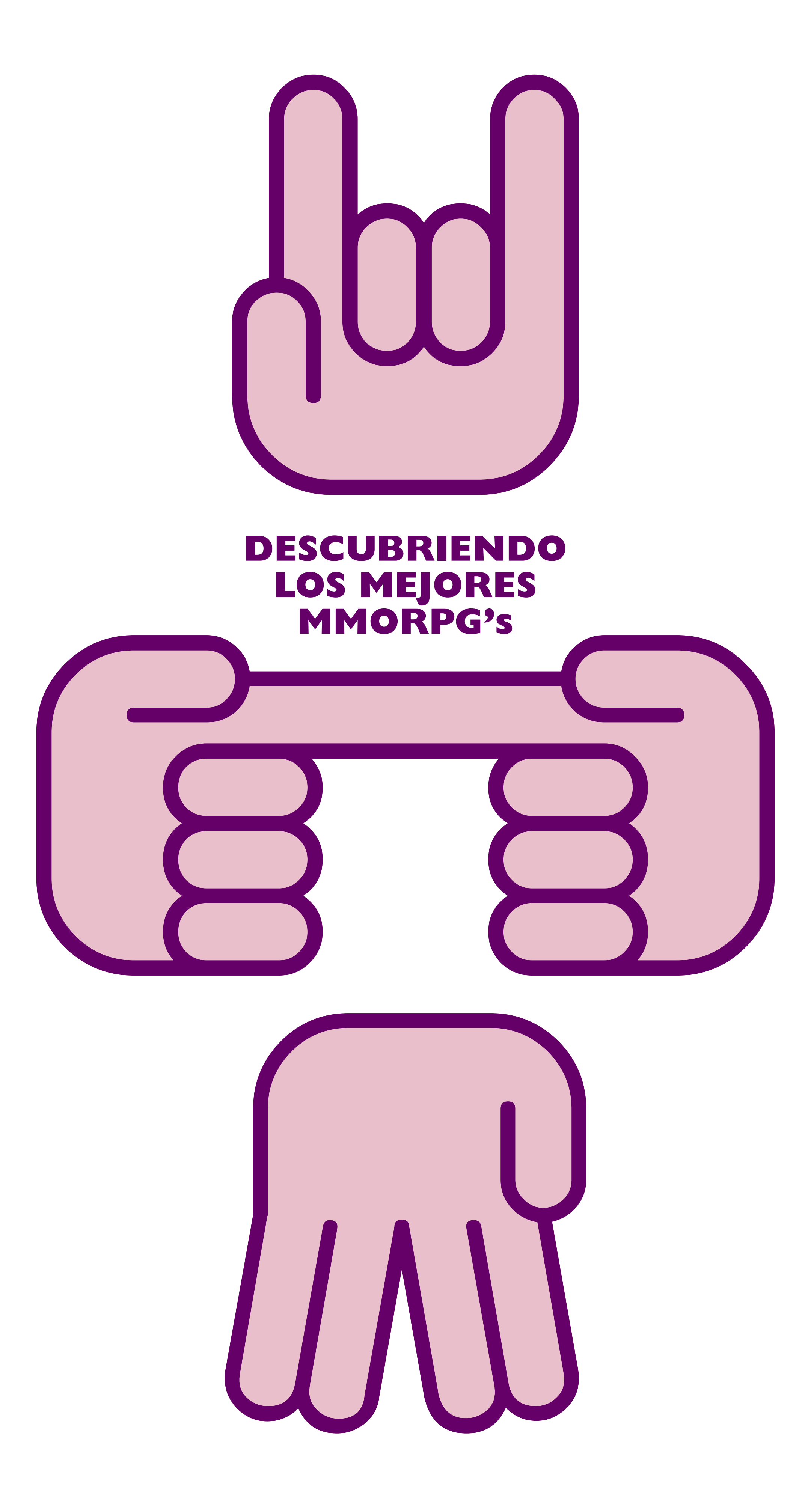
¿**Daxter**, un exterminador de insectos? Sí, amigos. Es sorprendente, pero es uno de los atractivos de esta aventura. Gracias a este disfraz, Daxter usará armas tan graciosas como una mosca electrificada o realizará los movimientos más curiosos ejecutados con los combos clásicos de la saga. Como buen plataformas que es, recogeremos multitud de objetos para aumentar nuestras habilidades. Aquí, recogeremos bichitos que Daxter mate por el camino.

Pero la aventura no serán plataformas y más plataformas hasta llegar a salvar a Jak. En ciertos momentos de la historia, participaremos en mini-juegos que nos mantendrán alejados del estrés de la acción global. Entre los mini-juegos, uno de los más vistosos será sin duda el homenaje que los desarrolladores del juego le han realizado a **Matrix**. Daxter se vestirá al estilo de Neo y siguiendo el ritmo que nos marquen los iconos en pantalla destruiremos a nuestros enemigos.

Por otra parte, y como pudimos comprobar en la pasada E3 2005, el juego tendrá un acabado visual muy cercano a los anteriores juegos de la saga que aparecieron para PS2. Los movimientos de Daxter nos recordarán en cierta manera a como se desplazaba Jak por la pantalla, y guardará también cierto parecido a las aventuras 3D del gran **Super Mario**.

En definitiva, una aventura entretenida en toda regla que nos mantendrá enganchados a nuestra PSP. Ya queda menos para disfrutarlo... ¿Podrás aguantar la espera? ~**Ferràn García**~





DESCUBRIENDO LOS MEJORES MMORPG's

Xavier Marcé // Juegaenred.com

En esta última década hemos experimento el nacimiento y el auge de un nuevo tipo de juegos que cada vez estába teniendo más y más seguidores: los MMORPG's. Estas siglas en inglés significan: Juegos Multijugador Masivo Online de Rol, aunque (en la actualidad ya podemos considerar más variedades dentro del de este género.). Este mes en Kult queremos invitaros a introduciros en este fantástico mundo y a descubrir sus mejores títulos, tanto los actuales como los que están por llegar.

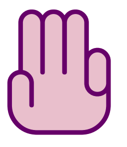
Los juegos masivos online encuentran su origen en los MUD's, juegos online de texto sin gráficos, que empezaron a surgir en la década de 1970. Pero no sería hasta la década de los noventa, en concreto en 1996-1997, con la aparición de Ultima Online, cuando tomaría cuerpo el concepto de MMORPG y se iniciaría su camino de popularización. De hecho, Ultima Online, es considerado como el padre de los juegos multijugador masivos online y, a pesar de los años y de la evolución tecnológica, todavía ningún título ha sido capaz de emular perfectamente la jugabilidad y la libertad que ofrecía el clásico Ultima Online.

Una de las razones del gran éxito que supuso Ultima Online, fue la implantación del sistema de pago por cuotas mensuales, por 10$ al mes, podías jugar todo lo que quisieras sin ningún tipo de restricción. Antes de eso los títulos online existentes como Neverwinter Nights de AOL o The Shadow of Yserbius de Sierra Network requerían de pagos mucho más abultados para jugar que hacían del acceso al juego online algo limitado a los más pudientes.

A Ultima Online le han seguido muchos más juegos, en los primeros años podríamos hablar del trío de clásicos formados por Ultima Online, Asheron's Call y EverQuest. A partir del año 2000-2001 surgió una nueva generación de MMORPG's que se sumó a los ya existentes y progresivamente cada año han salido nuevos títulos. Casi todas las editoras, tanto grandes como pequeñas, han querido sumarse al carro dorado, pero la industria del juego masivo online es un arma de doble filo, ya que tanto proporciona grandes ingresos como puede provocar grandes pérdidas. Por lo que igual de sonoros han sido los éxitos como las cancelaciones de proyectos ya fuera en su desarrollo o tras meses, e, incluso, años de funcionamiento.

A continuación os detallamos un mini glosario con los términos más importantes y la descripción de los principales MMORPG's que están en funcionamiento y los que se encuentran en desarrollo pero que podremos disfrutar pronto.

Los juegos masivos online encuentran su origen en los MUD's, juegos online de texto sin gráficos, que empezaron a surgir en la década de 1970



GLOSARIO

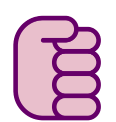
Lo que necesitáis saber para entender las fichas de cada juego:

MMORPG - Juego Multijugador Masivo Online de Rol
MMOG - Juego Multijugador Masivo Online.
MMOFPS - Juego Multijugador Masivo Online de Acción en Primera Persona.
MMORTS - Juego Multijugador Masivo Online de Estrategia en Tiempo Real.
PvE - En el juego existe el combate contra enemigos controlador por el ordenador.
PvP - En el juego existe el combate entre jugadores.
Social - En el juego se priman las relaciones entre jugadores sin necesidad de luchar.
Crafting - El juego cuenta con profesiones de comercio que influyen en la economía de los jugadores.
Jugador Casual - Es el usuario medio que dedica unas pocas horas al día a jugar, pudiendo dejar días entre cada sesión de juego.
Jugador Hardcore - Es el usuario que dedica muchas horas de juego diarias y que se marca el objetivo de ser el mejor antes que nadie en su juego favorito.

En las siguientes fichas cuando hablemos de "enfoque" nos referiremos a PvP, PvE, Social y Crafting siempre que cada uno de estos apartados sea parte importante del juego y no un aspecto minoritario-decorativo.



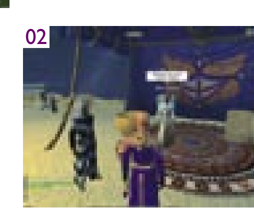
MMORPG's ACTUALES

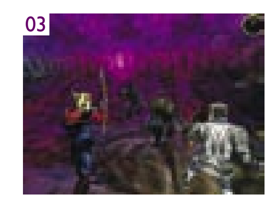


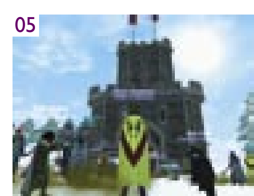
Nombre: Ultima Online Tipo: MMORPG de fantasía Enfoque: Social/Crafting/PvE/PvP/ Plataforma: PC Expansiones: 5 (Lost Lands, Lord Blackthorn's Revenge, Age of Shadows, Samurai Empire y, Mondain's Legacy) Año: 1997 Web: www.uo.com Recomendado para: Todo tipo de jugadores 01

Como hemos dicho antes Ultima Online está considerado como el padre de los MMORPG's y está englobado dentro de la popular saga de juegos de rol de Ultima en las que el Avatar debía proteger el reino de Britannia. En Ultima Online el jugador es introducido en Britannia y empieza su nueva vida virtual como elél quiera. Puede escoger desde forjarse en los caminos del combate o la magia, o bien dedicarse al robo,; a recolectar recursos o construir todo tipo de objetos. Al ser un juego basado en habilidades más que en niveles, un mismo personaje podía ser maestro carpintero, ser un buen luchador con la espada y ser lo suficientesuficientemente hábil con la magia para realizar hechizos no muy complejos. La libertad de acción, el poder vivir tus propias aventuras, construir tu casa y decorarla, tener mascotas y monturas, la tensión de enfrentarte contra todo tipo de monstruos y sobretodo contra otros jugadores, han hecho de este título un gran clásico y el gran referente tanto por para los usuarios como para los desarrolladores.Nombre: EverQuest



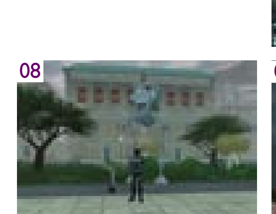


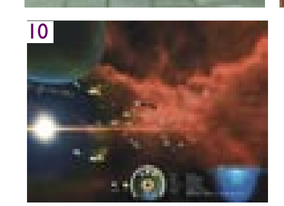




Nombre: EverQuest Tipo: MMORPG de fantasía Enfoque: PvE Plataforma: PC Expansiones: 1 (Ruins of Kunark, Scars of Velious, Shadows of Luclin, Gates of Discord, Legacy of Ykesha, Omens of War, Dungeons of Norrath, Planes of Power, Depths of Darkhollow, Dragons of Norrath y Prophecy of Ro) Año: 1999 Web: www.everquest.com Recomendado para: Jugadores Veteranos/Hardcores 02

Lanzado en 1999 por Verant y adquirido y administrado poco después por Sony Online Entertainment EverQuest supuso un gran éxito de ventas y se convirtió en el MMORPG favorito en Norte América y en Europa. En él los jugadores eran introducidos en el mundo de Norrath repleto de razas, monstruos y aventuras épicas. EverQuest popularizó el concepto de PvE y lo magnificó hasta los extremos siendo el principal foco del juego. Siendo este el primer título en el que surgió el concepto de "raid", o lo que es lo mismo, juntarse decenas de jugadores para conseguir aventurarse en una mazmorra o derrotar a un enemigo épico como un dragón. EverQuest creó mucha polémica debido a los problemas sociales que provocaba en sus jugadores, ya que se primaba la importancia de los objetos y equipos del jugador más que él mismo. Sea como fuere, ha contado en todos estos años con un público muy fiel y muestra de ello son las 11 expansiones con las que cuenta. La última de ellas recién lanzada en febrero de 2006, cada. Cada una de ellas ha ido ampliando tanto en contenidos como en jugabilidad este peso pesado de los MMORPG's.







Nombre: Asheron's Call Tipo: MMORPG de fantasía Enfoque: PvP/PvE/Crafting/Social Plataforma: PC Expansiones: 2 (Dark Majesty y Throne of Destiny) Año: 1999 Web: www.ac.turbine.com Recomendado para: Jugadores Veteranos 03

Desarrollado por completo por Turbine, Inc Asheron's Call fue el primer MMORPG de esta compañía y la primera apuesta de Microsoft por este género, aunque años más tarde Turbine se hiciera con todos los derechos de distribución y de edición del mismo. Los jugadores tomaban el papel de un humano, a escoger entre cuatro dinastías, que atravesaba junto a sus compatriotas un portal hacia un nuevo mundo. Asheron's Call tuvo una gran aceptación y fue de agradecer las opciones de creación de hechizos únicos por parte de los jugadores y el potencial social y de combate entre jugadores que incluía. Hace unos pocos años se lanzó su continuación, Asheron's Call 2, pero no cuajó en el mercado y fue cancelado a finales de 2005 a los pocos meses de haber estrenado su primera expansión. Resulta paradójico que un título más viejo supere en vida a una secuela propia, pero así es el mercado de los MMORPG's.

Nombre: Anarchy Online Tipo: MMORPG de ciencia ficción Enfoque: PvP/PvE/Social/Crafting Plataforma: PC Expansiones: 4 (Notum Wars, Shadowlands, Alien Invasion y Lost Eden) Año: 2001 Web: www.anarchyonline.com Recomendado para: Jugadores Novatos/Veteranos 04

En el año 2001 Funcom, conocida desarrolladora por títulos como The Longest Journey, lanzó el primer MMORPG de ciencia ficción del mercado: Anarchy Online. En este juego los jugadores se encontraban en el planeta Rubi-Ka, el único del universo donde se podía extraer el "notum", un recurso vital. Al entrar en este mundo debían escoger entre la mega corporación Ovni-Tek o los colonos rebeldes y, según decidieran, embarcarse en una aventura por explorar este planeta y luchar a muerte contra sus enemigos. A pesar de los problemas iniciales en su lanzamiento Anarchy Online ha sabido evolucionar y mantenerse fresco gracias a sus expansiones, en especial Alien Invasión, que introdujo la posibilidad de crear ciudades de jugadores y que estas pudiesen ser atacadas por hordas invasoras alienígenas. Con la nueva expansión en desarrollo, Lost Eden, se espera relanzar al máximo la acción del combate con la inclusión de nuevos sistemas de combate y vehículos como los populares mechs.

Nombre: Dark Age of Camelot Tipo: MMORPG de fantasía Enfoque: PvP/PvE/Social/Crafting Plataforma: PC Expansiones: 4 (Shrouded Isles, Trials of Atlantis, Catacombs y Darkness Rising) Año: 2001 Web: www.camelot-europe.com Recomendado para: Jugadores Novatos/Veteranos 05

Dark Age of Camelot supuso la entrada en el género de los MMORPG's de Mythic Entertainment y lo hizo con un gran éxito gracias a lo atractivo de sus planteamientos. El jugador debía escoger uno de los tres reinos: Albion, Midgard e Hibernia y vivir una aventura épica por desentrañar los secretos de su tierra y además viajar a las fronteras para combatir contra los reinos enemigos en defensa de su patria. En un primer momento fue lanzado en Norte América, pero más tarde fue distribuido en Europa pero de forma independiente por GOA. Durante estos años Dark Age of Camelot ha seguido creciendo con cuatro expansiones y siempre con su baluarte de ser considerado como el MMORPG con el mejor RvR, combate entre reinos del mercado. En el 2005 Dark Age of Camelot lanzó su localización al castellano con su propio servidor en español oficial en los servidores de GOA.

Nombre: World War II Online Tipo: MMOG de Simulación Bélica Enfoque: PvP Plataforma: PC Expansiones: 0 Año: 2001 Web: www.wwiionline.com Recomendado para: Jugadores Veteranos 06

Playnet Inc sorprendió a la comunidad internacional en el E3 de 2001 al presentar el que sería el primer y único simulador bélico multijugador masivo online que permitía a los jugadores vivir en primera persona el fragor de las batallas de la Segunda Guerra Mundial. Los jugadores deben escoger luchar o por el bando alemán o por el de los aliados representados por las tropas francesas y británicas en un escenario de campaña a escala real que comprende parte de Reino Unido, Francia, Bélgica, Holanda y Alemania. La lucha se realiza desde tierra, mar o aire, y los usuarios pueden escoger desde varios tipos de unidades de infantería a todo tipo vehículos terrestres, aéreos y marítimos a los que irán accediendo según aumenten de rango, cosa que consiguen al terminar con los jugadores enemigos, capturando posiciones vitales y completando las misiones del Alto Mando. A finales del 2005, se reeditó el juego en una nueva edición con el nombre de Battleground Europe y se encuentra traducido al castellano. No es el MMORPG con más jugadores pero sí el que tiene una mayor base de usuarios fieles constante.

Nombre: Neocron Tipo: MMORPG Cyberpunk Enfoque: PvP/PvE/Crafting/Social Plataforma: PC Expansiones: 1 (Dome of York) Año: 2002 Web: www.neocron.com 07

En el año 2002 se estrenó un nuevo género de MMORPG's con Neocron y el mundo cyberpunk que ofrecía. En él los jugadores se encontraban con un futuro desolador en el que los restos de la civilización habitan en una megaciudad rodeada de tierras devastadas y salvajes. Neocron introducía un nuevo sistema de combate que emulaba la acción en tiempo real con lo que los tiroteos y escaramuzas eran mucho más dinámicas que en cualquier otro MMORPG del estilo. Existen diferentes facciones de una u otra índole muchas de ellas enfrentadas entre sí por el control de las diferentes zonas de la ciudad y de los recursos del exterior. Los jugadores podrán tomar parte en estas guerras utilizando todo tipo de armas y vehículos. Sin ser un gran éxito Neocron ha logrado mantenerse e ir creciendo y mejorando poco a poco consiguiendo ser un título a tener en cuenta.

Nombre: Star Wars Galaxies Tipo: MMORPG de ciencia ficción Enfoque: Social/Crafting/PvP/PvE Plataforma: PC Expansiones: 3 (Jump to the Lightspeed, Rage of the Wookies y Trials of Obi-Wan) Año: 2003 Web: www.starwarsgalaxies.station.sony.com Recomendado para: Jugadores Novatos 08

Star Wars Galaxies supuso la respuesta a las plegarias de muchos fans de las películas de La Guerra de las Galaxias pidiendo un MMORPG de calidad basado en esta fantástica ambientación. De la mano de Sony Online Entertainment y Lucas Arts Entertainment se lanzó este título cosechando un rápido éxito. Desde Ultima Online que no se había lanzado un MMORPG que ofreciera tanto potencial social y de libertad. Los jugadores podían crear sus propias ciudades, regentar sus propias casas y tiendas y decorarlas como quisieran; la progresión de los personajes iba por habilidades en vez de por niveles. Los jugadores eran introducidos en un momento situado entre los hechos de La Guerra de las Galaxias y El Imperio Contraataca pudiendo escoger entre cerca de 36 profesiones diferentes, tanto de combate como sociales y de crafting, pudiendo combinarlas como quisieran. Se podía escoger entre luchar por el Imperio, por los Rebeldes, o mantenerse neutral en este conflicto que enfrentaba directamente a los jugadores entre ellos mismos. El paso del tiempo ha traído nuevas expansiones que han permitido jugar en el espacio a modo de simulador espacial y ha hecho evolucionar el juego pasando esteéste de un sistema de combate por habilidades a uno por niveles y a finales de del 2005 a sufrir un cambio radical del mismo que cambió su fisonomía por completo. Estos cambios han suscitado numerosas críticas por parte de la comunidad de jugadores y los medios ya que se ha simplificado enormemente los planteamientos de este MMORPG quizás para acercarlo a un público más amplio a coste de sacrificar a la base de jugadores veteranos, una de las más fieles en el mercado de MMORPG's.

Nombre: Shadowbane Tipo: MMORPG de fantasía Enfoque: PvP/PvE/Social Plataforma: PC Expansiones: 2 (Rise of Chaos y Throne of Oblivion) Año: 2003 Web: www.shadowbane.com Recomendado para: Jugadores Veteranos 09

Editado por Ubisoft, Shadowbane introdujo una nueva forma de entender el combate entre jugadores en los MMORPG's. Por primera vez los usuarios además de poder combatir entre ellos de forma abierta podían asociarse para controlar pueblos, fortalezas e, incluso, regiones enteras del mundo gestionando sus recursos y su comercio. A pesar de no contar con unos gráficos apabullantes Shadowbane ha sabido satisfacer las necesidades de los jugadores más amantes del PvP ofreciendo la posibilidad de utilizar todo tipo de máquinas de asedio, formaciones de combate, fortificaciones y un gran abanico de razas, clases y habilidades diferentes con las que hacer que el combate sea dinámico y goce de una gran jugabilidad.

Nombre: EVE Online Tipo: MMORPG espacial Enfoque: PvP/PvE/Crafting/Social Plataforma: PC Expansiones: 2 (Exodus y Kali) Año: 2003 Web: www.eve-online.com Recomendado para: Jugadores Novatos/Veteranos 10

El año 2003 nos trajo otra de esas pequeñas joyas del mercado de MMORPG's que todavía brillan con fuerza, EVE Online, de la desarrolladora nórdica CCP. A pesar de existir en el mercado otros juegos masivos online de temática espacial como Jumpgate o Earth & Beyond, EVE Online fue el que más destacodestacó y el que más éxito ha tenido. En él los jugadores escogían una de las facciones disponibles y con su nave espacial debían explorar el espacio, comerciar, combatir contra piratas espaciales y unirse en cofradías para enfrentarse a otros usuarios en batallas épicas por la galaxia. Uno de sus principales reclamos es la posibilidad de subir nuestras habilidades, aún y cuando no estemos conectados, lo cual que lo hace ideal para todo tipo de jugadores. Por otro lado, su sistema de combate entre jugadores es uno de los más respetados por el elevado componente estratégico que utiliza. A pesar de ser un título pequeño en comparación con juegos como World of Warcraft tiene una base de usuarios que ha ido creciendo paulatinamente logrando que periódicamente se tengan que hacer noticias sobre nuevos records de usuarios jugando al mismo tiempo en EVE Online.

Nombre: PlanetSide Tipo: MMOFPS de ciencia ficción Enfoque: PvP Plataforma: PC Expansiones: 1 (Core Combat) Año: 2003 Web: www.planetside.station.sony.com Recomendado para: Jugadores Novatos 11

Con PlanetSide Sony Online Entertainment introdujo el primer MMOFPS al mercado con un título de gran jugabilidad y calidad. Los jugadores deben escoger entre tres bandos y participar en la guerra por el control de un planeta y sus instalaciones militares, de investigación y de recursos. Para ello pueden utilizar todo tipo de armamento de infantería y vehículos tanto terrestres como aéreos. Pero no todo consiste en matar a los enemigos, siendo ingeniero podremos reparar vehículos, plantar minas o emplazar torretas defensivas, y si nos va la vida de los hackers, podremos piratear las bases enemigas y debilitarlas para facilitar su captura. PlanetSide es uno de esos títulos que merece la pena tener gracias a su diversión rápida y el goce de ver batallas de centenares de jugadores sin problemas. Su principal crítica radica en la escasa actualización de contenidos que ha experimentado desde su lanzamiento, a excepción de una expansión, Core Combat, que causó mucha controversia por los cambios de jugabilidad que introdujo.

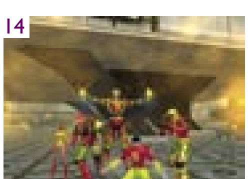
Nombre: Final Fantasy XI Tipo: MMORPG de fantasía Enfoque: PvE Plataforma: PC/PlayStation 2/Xbox 360 Expansiones: 0 Año: 2004 Web: www.playonlinelineage2.com/ff11eu/index.shtml Recomendado para: Jugadores Novatos 12

Toda gran saga de rol que se precie necesita tener un MMORPG en su cuenta y la saga de Final Fantasy no podía ser menos, de ahí que Square Enix lanzara Final Fantasy XI. Los jugadores disfrutarán de un entorno al que ya están familiarizados por otros títulos de la familia en un mundo de fantasía combatiendo junto a otros aventureros a todo tipo de monstruos. Este título fue el primero que ha unido en un mismo juego a jugadores de Play Station 2 y de PC, y muy pronto también a los de Xbox 360, en esta versión con gráficos renovados.

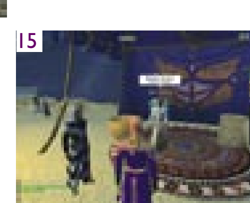




13



14

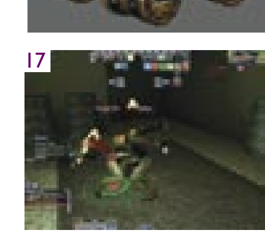


15

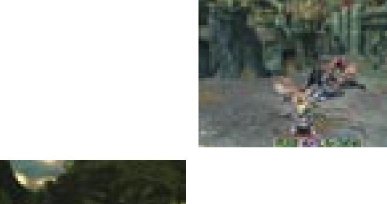
16

17

18



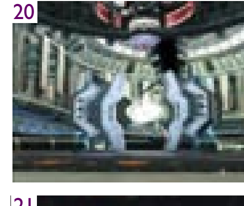
19



20



21





23



Nombre: Lineage II Tipo: MMORPG de fantasía Enfoque: PvP/PvE Plataforma: PC Expansiones: 0 Año: 2004 Web: www.lineage2.com Recomendado para: Jugadores Veteranos/Hardcores 13

Tras un éxito arrollador en Corea NCsoft decidió lanzar la secuela de Lineage primero en Norte América y luego en el resto del mundo alcanzando varios millones de usuarios. El concepto de este MMORPG es bien sencillo, te creas tu personaje a escoger entre diferentes razas y te dedicas a subir de nivel matando todo lo que puedas para conseguir además dinero y objetos. Todo ello mientras vives en un entorno de PvP libre en el que cualquiera puede atacarte y al que tú puedes atacar sin mediar provocación. Lineage II se hizo muy popular entre los jugadores más hardcores, aquellos a los que les gusta dedicar horas y horas a su juego favorito, y ha contado siempre con un gran respaldo del público asiático. Además del PvP libre, también ofrece la posibilidad de que los clanes o alianzas de clanes se enfrasquen en batallas épicas por la conquista de los diferentes castillos del mundo y controlar así completamente sus regiones tanto militarmente como económicamente. Con este título NCsoft inició una costumbre acogida con gran alegría por parte de los jugadores, el lanzamiento periódico de grandes actualizaciones a modo de expansiones gratuitas. De hecho, Lineage II cuenta en la actualidad con cuatro expansiones de este tipo y ninguna de pago.

Nombre: City of Heroes Tipo: MMORPG de súper héroes Enfoque: PvP/PvE/Social Plataforma: PC Expansiones: 1 (City of Villains) Año: 2004 Web: www.uk.cityofheroes.com Recomendado para: Jugadores Novatos/Veteranos 14

Poco después del lanzamiento de Lineage II NCsoft sacó al mercado otro MMORPG con un concepto completamente nuevo, explotar la ambientación de los súper héroes de cómic en un mundo persistente online, así nació City of Heroes. Los jugadores podían crearse a su propio héroe escogiendo entre diferentes arquetipos y con una apariencia realmente única, ya que la personalización de la apariencia es tan vasta que es muy difícil encontrar a dos personajes completamente idénticos. Los usuarios debían proteger la mega ciudad de Paragon City de los delincuentes, de los monstruos y de las amenazas alienígenas y de otras dimensiones. Al igual que con Lineage II este MMORPG ha ido contando con sucesivas expansiones gratuitas, 7 por el momento, con la única excepción de su última expansión, que más bien es un juego independiente: City of Villains. Lanzado a finales de 2005, a los jugadores se les da la oportunidad de convertirse en villanos y realizar todo tipo de fechorías para adueñarse del mundo y combatir contra los buenos, de esta forma se introdujo el PvP en este título.

Nombre: EverQuest II Tipo: MMORPG de fantasía Enfoque: PvE/Crafting/Social Plataforma: PC Expansiones: 2 (Desert of Flames y Kingdom of Sky) Año: 2004 Web: www.everquest2.station.sony.com Recomendado para: Jugadores Veteranos/Hardcores 15

EverQuest II es la secuela del gran clásico EverQuest y supone una gran renovación de este MMORPG tanto gráficamente, en su momento y aún ahora, supuso el título con mayor calidad visual del mercado, como en la jugabilidad. Ahora los jugadores se encuentran con un Norrath 500 años en el futuro del que han disfrutado en la primera parte, convulsionado y cambiado por completo. Con EverQuest II Sony Online Entertainment ha intentado solucionar los errores cometidos con la primera parte y ofrecer un MMORPG más intuitivo, en el que es más fácil subir de nivel, con un mayor énfasis en los aspectos sociales y en el crafting, pero que a nivel alto termina enfocándose en lo mismo que EverQuest, en vivir aventuras y combates épicos contra seres de gran poder y lugares de renombre. Con su primera expansión, Desert of Flames, se introdujeron características de PvP en forma de Arenas de combate, en la que los jugadores pueden introducir a unos campeones y enfrentarse entre ellos como si de un juego de acción se tratase. Por otro lado, Sony Online Entertainment ha estrenado el concepto de mini packs de aventuras, que son pequeñas expansiones de contenidos a bajo precio para que los usuarios que lo quieran los adquieran y disfruten de sus aventuras.

Nombre: World of Warcraft Tipo: MMORPG de fantasía Enfoque: PvP/PvE/Crafting/Social Plataforma: PC Expansiones: 1 (The Burning Crusade) Año: 2004 Web: www.wow-europe.com Recomendado para: Jugadores Novatos/Veteranos 16

¿Quién no ha disfrutado horas y horas de la famosa saga de estrategia en tiempo real de Warcraft? Por fin Blizzard Entertainment terminó el desarrollo del título que debía ser la continuación de Warcraft III: The Frozen Throne, pero esta vez en el cuerpo de un MMORPG en vez de un RTS. Con una ambientación muy fiel a los juegos, un interfaz muy intuitivo y una gran jugabilidad. World of Warcraft ha sabido ganarse el corazón de millones de usuarios, y es que cuenta con más de 4 millones de jugadores en todo el mundo con localizaciones al inglés, al francés, al alemán y al chino. Los usuarios deben escoger entre formar parte de la Alianza o de la Horda y explorar el mundo de Azeroth, 5 años después de los hechos acaecidos en Frozen Throne. Hay multitud de aventuras que a disfrutar a medida que nuestro personaje progresa que, junto con las escaramuzas en terreno abierto y los campos de batalla específicos, dan una gran variedad a este MMORPG. A pesar de todo la principal crítica a este título ha sido la falta de contenidos para jugadores de nivel alto, cosa que se ha ido solventado con diferentes actualizaciones y se espera solucionar del todo con el lanzamiento de la primera expansión, que se encuentra en desarrollo, The Burning Crusade.

Nombre: The Matrix Online Tipo: MMORPG de ciencia ficción Enfoque: PvP/PvE Plataforma: PC Expansiones: 0 Año: 2005 Web: www.thematrixonline.station.sony.com Recomendado para: Jugadores Novatos 17



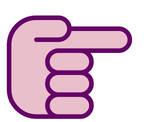
Tras el éxito cosechado por la trilogía cinematográfica de Matrix era de esperarse una adaptación al mundo de los MMORPG's y de hecho así fue. Con Matrix Online se pretendía continuar la trama allí donde finalizaba en la película de Matrix Revolutions. El jugador toma el papel de un humano que ha tomado conciencia de Matrix y deberá escoger por quien luchar,: si por Sion, las Máquinas o por la facción rebelde de Merovingio. Con un estilo de juego que nos recuerda al de City of Heroes en Matrix Online los jugadores deberán dedicarse a cumplir misiones de su facción y enfrentarse a los de las facciones rivales ya sea en la calle o en campos de batalla específicos. A pesar del atractivo de su temática y de la espectacularidad de los combates, Matrix Online no consiguió todo el éxito esperado, sobretodo debido a los diversos fallos desde su lanzamiento, por . Por eso el proyecto estuvo en crisis, pero finalmente, se aseguró su continuidad gracias a la entrada en el mismo de Sony Online Entertainment que lo adquirió a finales de 2005 integrándolo en su red de MMORPG's.

Nombre: Guild Wars Tipo: Juego de Rol Online de fantasía Enfoque: PvP/PvE Plataforma: PC Expansiones: 1 (Factions) Año: 2005 Web: www.es.guildwars.com Recomendado para: Jugadores Novatos 18

En los últimos años NCsoft se ha afianzado como una de las principales editoras de juegos masivos online de gran calidad y éxito. En 2005 volvió a sorprender al mercado lanzando Guild Wars, un juego de rol online gratuito, es decir, los usuarios compran el juego pero luego no tienen que pagar ninguna cuota mensual. NCsoft apostó por un planteamiento que fuese directo a la diversión ofreciendo un título con dos modalidades: por un lado la de rol, en la que los jugadores empiezan con sus personajes a nivel 1 y pueden agrupar en las ciudades para realizar aventuras en zonas de instancia; y por otro lado la de PvP en la que los usuarios pueden empezar directamente con un avatar de nivel 20 y dedicarse al combate entre equipos, o a la lucha en diferentes Arenas contra equipos de jugadores rivales para alzarse con el primer puesto del ranking mundial. Otra de las novedades de este título, es que los jugadores se van descargando las zonas según acceden a ellas y están jugando. Guild Wars ha sido uno de los éxitos de 2005 y pronto se verá ampliado notablemente con el lanzamiento de su primera expansión oficial, Factions.



MMORPG's QUE ESTÁN POR LLEGAR



Nombre: Dungeon & Dragons Online Tipo: MMORPG de fantasía Enfoque: PvE/Social Plataforma: PC Fecha de lanzamiento: Marzo de 2006 Web: www.ddo-europe.com Recomendado para: Jugadores Veteranos 19

Turbine, Inc ha desarrollado el MMORPG de una de las licencias más populares de las últimas décadas, la de Dragones & Mazmorras, el popular juego de lápiz y papel. En Dungeons & Dragons Online: Stormreach los jugadores encontrarán un título muy fiel a las reglas de la edición 3.5 ambientada en el mundo de Eberron. Este MMORPG está enfocado al juego en grupo, olvidaros de ir vosotros solos, y solventar todo tipo de aventuras y misiones con las que conseguir experiencia. La calidad gráfica de este título es más que notable y el sistema de combate es completamente fiel al del juego de papel y lápiz con lo que será la delicia para los puristas, aunque quizás a los usuarios novatos les resulte extraño. Seguramente cuando leáis estas líneas Dungeon & Dragons Online ya se encontrará a la venta y podréis ver con vuestros propios juegos qué secretos y qué emociones esconde.

Nombre: RF Online Tipo: MMORPG de fantasía y ciencia ficción Enfoque: PvP/PvE Plataforma: PC Fecha de lanzamiento: Marzo de 2006 Web: www.rf-onlinegame.com Recomendado para: Jugadores Veteranos/Hardcores 20

Tras el éxito cosechado en el mercado asiático, CCR lanza a nivel internacional Rising Force Online, un MMORPG que mezcla fantasía y ciencia ficción. En este título los jugadores encontrarán a tres facciones diferentes enfrentadas por el control de un nuevo planeta, tendrán que decidir a que bando unirse y luchar a muerte por él. RF Online guarda un gran parecido a Lineage II tanto en el sistema de juego como visualmente, aunque cambiando la temática de fantasía a al introducir la ciencia ficción y, en vez de potenciar un pvp libre a, al apostar por el combate entre facciones al estilo que nos tiene acostumbrado Dark Age of Camelot. A los fanáticos de los juegos en los que tienes que matar sin parar para subir de nivel y en los que hay que participar en batallas masivas por el control de territorios les encantará este título.

Nombre: Auto Assault Tipo: MMORPG vehicular post-apocalíptico Enfoque: PvP/PvE/Crafting Plataforma: PC Fecha de lanzamiento: Abril de 2006 Web: www.eu.autoassault.com Recomendado para: Jugadores Novatos 21

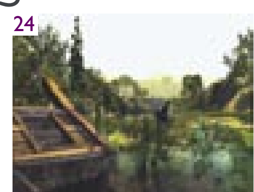
NCsoft trae un nuevo tipo de MMORPG al mercado, uno que recordará a muchos a la ambientación de las películas de Mad Max: Auto Assault. Tras una devastadora guerra nuclear, los restos de la humanidad que se habían refugiado en fortalezas subterráneas salen a la superficie para volver a controlar el planeta, pero en ella se encuentran con una nueva raza de humanos mutantes y otra de humanos biomecánicos que también tienen el mismo objetivo, el conflicto está servido. Por primera vez los jugadores podrán ponerse a los volantes de un coche y dedicarse a destruir tanto a los enemigos como a los elementos del escenario, todo con una gran dosis de acción frenética. Además, mientras vamos progresando con nuestro personaje podremos ir personalizando a nuestro vehículo con elementos únicos que lo harán de él diferente al de resto de jugadores. El principal enfoque de Auto Assault es el PvE tanto en zonas abiertas como en estancias y en segundo término la posibilidad de realizar PvP con jugadores de otras facciones en las denominadas "autopistas en conflicto" y Arenas especiales.

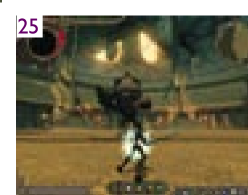
Nombre: Dark and Light Tipo: MMORPG de fantasía Enfoque: PvP/PvE/Social/Crafting Plataforma: PC Fecha de lanzamiento: Abril de 2006 Web: www.darkandlight.net Recomendado para: Jugadores Novatos/Veteranos 22

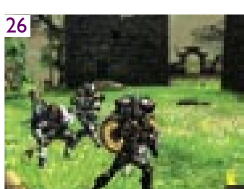
Dark and Light es uno de los proyectos más esperados, desde hace dos años, por la comunidad de jugadores de MMORPG's. Desde que se anunciara su desarrollo en 2003 ha creado una gran expectación gracias a todas sus promesas, en especial por ser el MMORPG con más terreno de juego, más de 40.000 kilómetros cuadrados por explorar. Los jugadores deben escoger entre pertenecer al bando Dark o al Light, y partiendo desde sus reinos originales explorar y conquistar el resto de reinos de Ganareth. La extensión de su geografía, su asombroso sistema meteorológico y climático, la posibilidad de construir nuestras propias ciudades y fortalezas, un crafting innovador y un sistema de combate entre las dos facciones por el control de las fuentes de maná dark o light son alguno de los pilares de atracción de este título. A pesar de todo esto, en los últimos meses se ha suscitado cierta controversia tras el lanzamiento del Settlers of Ganareth, la fase de prelanzamiento de Dark and Light, ya que el juego todavía no se encuentra en el nivel de acabado que debería esperarse, teniendo en cuenta que su salida a la venta oficial es en abril de 2006.

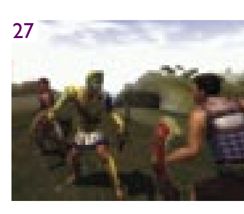
Nombre: Pirates of the Burning Sea Tipo: MMORPG de piratas Enfoque: PvP/PvE/Social Plataforma: PC Fecha de lanzamiento: 2006 Web: www.piratesoftheburningsea.com Recomendado para: Jugadores Novatos/Veteranos 23

De la mano de Flying Lab Software este año llegará otro de los MMORPG's más esperados, Pirates of the Burning Sea. En el que tomaremos el mando de un navío como capitán de un navío y nos enrolaremos en busca de gloria y de aventuras por los mares del Caribe del siglo XVIII. Podremos controlar todo tipo de embarcaciones de la época y recorrer a pie las poblaciones e islas mientras nos labramos nuestra carrera como pirata, como comerciante, >>>


24

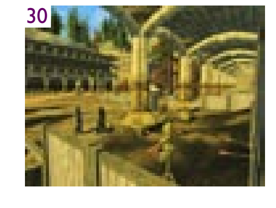

25

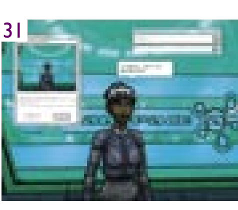

26

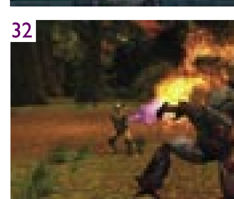

27

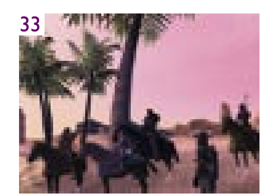

28


29


30


31


32


33

>>> como corsario o servimos de alguna de las naciones que se disputan las aguas del Caribe. Visualmente es uno de los títulos en desarrollo que más destaca y hace de la navegación y del combate entre navíos algo realmente digno de contemplar. Actualmente Pirates of the Burning Sea está en fase de iniciar su Beta, posiblemente cuando leáis esto ya haya empezado y se espera que el juego salga a la venta aproximadamente en verano.

Nombre: Age of Conan Tipo: MMORPG de fantasía Enfoque: PvP/PvE/Crafting/Social Plataforma: PC Fecha de lanzamiento: No confirmada Web: www.ageofconan.com Recomendado para: Jugadores Novatos/Veteranos **24**

Los creadores de Anarchy Online, Funcom, están enfrascados en el desarrollo del que esperan sea su nuevo gran éxito, Age of Conan – Hyborian Adventures,- basado en las novelas del escritor Robert E.Howard. Como gran novedad en este MMORPG los jugadores iniciarán sus andaduras en un modo de un solo jugador, en el que serán introducidos en el mundo y progresarán hasta nivel 20. LLegados a este momento podrán acceder al resto del mundo y compartir sus aventuras con el resto de jugadores. La otra gran novedad es el innovador sistema de combate en tiempo real con el que los jugadores podrán decidir en todo momento hacia dondedónde dirigir sus ataques y sus defensas. En su progresión por el mundo de Conan los jugadores además de hacer frente a aventuras épicas podrán combatir entre ellos, comerciar y establecer sus propias ciudades que podrán ser atacadas tanto por jugadores enemigos como por invasiones de monstruos. Por el momento no hay una fecha aproximada para el inicio de su fase beta ni para su lanzamiento.

Nombre: The Chronicles of Spellborn Tipo: MMORPG de fantasía Enfoque: PvP/PvE/Social Plataforma: PC Fecha de lanzamiento: Finales de 2006 Web: www.thechroniclesofspellborn.com Recomendado para: Jugadores Veteranos **25**

Chronicles of Spellborn es el primer MMORPG desarrollado por el estudio alemán Spellborn International y en él los jugadores se encontrarán con un mundo post-apocalíptico de fantasía oscura. Podrán tomar el papel de un héroe y explorar el mundo subterráneo mientras desentrañan los secretos que amenazan la seguridad de sus hogares mientras y hacen frente a todo tipo de monstruos y , en especial, a otros jugadores a los que se podrá combatir tanto en campo abierto como en Arenas especiales en luchas de gladiadores.

Nombre: Darkfall Tipo: MMORPG de fantasía Enfoque: PvP/PvE/Social/Crafting Plataforma: PC Fecha de lanzamiento: No confirmada Web: www.darkfallonline.com Recomendado para: Jugadores Novatos/Veteranos **26**

Darkfall es otro de esos grandes desconocidos que ha generado una gran expectación dentro de la comunidad de jugadores de MMORPG's. Desarrollado por Aventurine promete ser un fiel reflejo a la sensación de libertad que ofrecía Ultima Online llevándola hasta extremos insospechados. Los jugadores se introducirán en un mundo en el que podrán forjar sus propios imperios y llevar a cabo grandes guerras de todo tipo, ya sea entre clanes o bien raciales. Y todo ello pudiendo, en todo momento, dejar nuestra huella en el mundo, ya que nuestras acciones tendrán un reflejo en el mismo. Su principal enfoque es el combate entre jugadores, como ya hemos dicho, y en cuanto al apartado visual cumple bien sus funciones aunque no es tan espectacular como podría esperarse, aunque teniendo en cuenta que es un proyecto pequeño es comprensible. Pero no por ello Darkfall tiene menos posibilidades de convertirse en un gran MMORPG, todo lo contrario, el mercado ha demostrado que si los conceptos y la jugabilidad de un título son los adecuados puede superar sin problemas a otro juego con mejores gráficos pero con peor jugabilidad.

Nombre: Gods and Heroes Tipo: MMORPG de fantasía histórica Enfoque: PvE Plataforma: PC Fecha de lanzamiento: No confirmada Web: www.godsandheroes.com Recomendado para: Jugadores Veteranos **27**

Muchos son los juegos que han utilizado la temática romana para inspirarse pero hasta el momento ningún estudio lo había pensado para llevar a cabo un MMORPG. Perpetual Entertainment se ha enfrascado en esta tarea con Gods and Heroes: Rome Rising, un juego en el que los jugadores tomarán el papel de un héroe romano en la Roma del año 300 A.C. en un momento de plena expansión de la ciudad. Sus principales bazas son su sistema de combate que utiliza una novedosa tecnología de animaciones o su sistema de escuadras con los que los usuarios podrán controlar a npc's para entrenarlos y que les sirvan en las batallas. Además, contará con un extenso sistema de misiones de diferentes categorías y una estructura de dioses que influirán en gran medida en el progreso de los personajes. En cuanto al PvP sólo estará presente de forma limitada en las Arenas de gladiadores para el combate individual y de escuadrones.

Nombre: Hero's Journey Tipo: MMORPG de fantasía Enfoque: PvE/Crafting/Social Plataforma: PC Fecha de lanzamiento: 2006 Web: www.play.nethj Recomendado para: Jugadores Veteranos **28**

Hero's Journey es el nuevo proyecto de los creadores de Gemstone IV y Dragon Realms: Simutronics. En este MMORPG los jugadores se adentrarán en el mundo de fantasía de Elanthia en el que podrán progresar con sus personajes, formar alianzas con otros aventureros, unirse a organizaciones, realizar todo tipo de misiones, coleccionar infinidad de objetos y mucho más. Una de las peculiaridades de este título es que la personalización de nuestro personaje empezará realmente una vez creado, y no durante el proceso de creación, ya que a medida que juguemos iremos accediendo a nuevas opciones y posibilidades de caracterización tanto en nuestra apariencia como en nuestras habilidades. El mundo estará dividido por zonas e instancias y habrá un numeroso equipo de Game Masters que se encargarán de organizar todo tipo de eventos para los jugadores.

Nombre: Huxley Tipo: MMOFPS de ciencia ficción Enfoque: PvP Plataforma: PC Fecha de lanzamiento: Finales de 2006 Web: www.webzengames.com Recomendado para: Jugadores Novatos **29**

La desarrolladora Webzem Games sorprendió en 2005 con el anuncio del desarrollo de varios títulos masivos online. Uno de los más prometedores y espectaculares es Huxley, un MMOFPS futurista ambientado en un mundo post-apocalíptico en el que la humanidad ha sufrido grandes mutaciones estableciéndose dos razas: los sapiens y los alternativos. El conflicto surge enseguida entre ambas facciones y en medio un nuevo recurso energético de gran poder, las lunarites. Con un aspecto visual más que impactante Huxley promete dar mucha guerra en el mercado de MMOG's. Los jugadores deberán escoger su bando y exterminar a los rivales por el control del mundo mientras cumplen todo tipo de misiones.

Nombre: The Lord of the Rings Online Tipo: MMORPG de fantasía Enfoque: PvE/Social Plataforma: PC Fecha de lanzamiento: Finales de 2006 Web: www.lotro.turbine.com Recomendado para: Jugadores Novatos/Veteranos **30**

Otra de las sorpresas de Turbine, Inc es el desarrollo del primer MMORPG que utiliza la licencia de la aclamadísima obra de J.R.R. Tolkien, El Señor de los Anillos, con The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar. Los jugadores tendrán la oportunidad única de explorar la Tierra Media y vivir aventuras con sus compañeros mientras combaten a los siervos de Sauron. Este MMORPG está enfocado en la realización de misiones históricas que irán ligadas entre sí introduciendo cada vez más a los usuarios en el fantástico mundo del Señor de los Anillos. Si ya de por sí un título como este atrae por su temática y ambientación, si le unimos un acabado visual impecable podemos tener uno de los juegos que más den de qué hablar en los próximos años.

Nombre: Seed: The Human Condition Tipo: MMORPG de ciencia ficción Enfoque: Crafting/Social Plataforma: PC Fecha de lanzamiento: No confirmada Web: www.seedthegame.com Recomendado para: Jugadores Veteranos **31**

El estudio de desarrollo Runestone Game Development ha logrado aportar un aire de originalidad en el campo de los MMORPG's con el desarrollo de Seed: The Human Condition. En este juego los jugadores no tendrán que exterminar alienígenas ni combatir contra otros jugadores por la supremacía, sino que tomarán el papel de los habitantes de una colonia espacial averiada en un planeta remoto. Su principal objetivo será reparar su hogar y evitar su destrucción en una carrera contra reloj. En Seed lo que primará serán las relaciones sociales, la inteligencia y la capacidad de reparar y de construir cosas. Todo ello en un entorno gráfico que emula el dibujo de cómic, con diálogos interactivos, con un sistema de habilidades flexibles y un mundo plenamente modificable por los jugadores.

Nombre: Tabula Rasa Tipo: MMORPG de acción futurista Enfoque: PvE Plataforma: PC Fecha de lanzamiento: No confirmada Web: www.playtr.com Recomendado para: Jugadores Novatos/Veteranos **32**

Otro de los nuevos proyectos de NCSoft es Tabula Rasa, un MMOFPS abanderado por el mismísimo Richard Garriot, el padre de Ultima Online. En un futuro lejano, la humanidad ha colonizado otros planetas, la historia de Tabula Rasa empieza con la aparición de una raza alienígena bélica que quiere conquistarlo todo. Los jugadores tomarán el papel de los humanos rebeldes que tendrán que hacer todo lo que esté en sus manos para acabar con esta plaga extraterrestre. Tabula Rasa contará con historias de gran profundidad que introduzcan de lleno a los aventureros en el frente de batalla haciendo que sus acciones influencien directamente en el avance o retroceso del mismo. A pesar de mantener la estructura de un MMORPG normal, Tabula Rasa contará con numerosas características de un juego de acción en primera persona, como todo tipo de elementos destruibles, de manejo de vehículos y de grandes armas. Visualmente tampoco se queda atrás y por todo lo que se ha podido ver tanto en videos e y en imágenes, así como en las diferentes ferias donde se ha mostrado, queda claro que Tabula Rasa es un título a tener en cuenta para los amantes de la ciencia ficción.

Nombre: Vanguard Tipo: MMORPG de fantasía Enfoque: PvE/Crafting/Social Plataforma: PC/Xbox 360 Fecha de lanzamiento: Finales de 2006 Web: www.vanguardsoh.com Recomendado para: Jugadores Novatos/Veteranos **33**

Vanguard: Saga of Heroes es la apuesta de Sigil Games Online y Microsoft como MMORPG de nueva generación y que saldrá a la venta tanto para PC como para Xbox 360. Los jugadores descubrirán el mundo fantástico de Telon, un lugar repleto de todo tipo de criaturas y del poder de la magia. El mundo no contará con zonas como tales, sino que cada kilómetro de terreno estaestará interconectado, todo lo que el jugador vea geográficamente será accesible. El juego está estructurado en niveles y , está enfocado en el combate contra monstruos, y la realización de misiones y todo ello en un sistema avanzado de crafting que tendrá gran importancia en la jugabilidad de Vanguard.

¿A QUÉ MMORPG JUGAR?



Dada la gran variedad de MMORPG que actualmente hay en el mercado, casi seguro que encontraremos aquél que se ciña más a nuestros gustos o al tiempo del que disponemos para jugar.

Como habéis podido ver en este reportaje la oferta actual de MMORPG's es bastante amplia y su número va a seguir creciendo en los próximos años.

Hay que tener en cuenta que, aunque en países como Estados Unidos y Corea ya hace tiempo que explotó el BOOM por este tipo de juegos, en España se está empezando a experimentar la popularización de este género, gracias al éxito de Guild Wars y World of Warcraft especialmente. Es importante no olvidar que cada juego tiene su propio público por lo que, dejando de lado la calidad que pueda tener, hay que tener claro si el MMORPG al que pensamos introducirnos se puede adaptar a nosotros y nosotros a él.

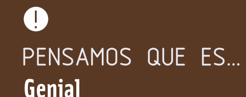
Así que si estáis pensando adentraros en el maravilloso universo de los juegos multijugador masivos online, este es el momento. Enfundaos vuestra armadura, preparad los hechizos mágicos y revisad vuestro armamento porque… a partir de ahora no volveréis a jugar solos. Miles de jugadores de todo el mundo os esperan. La elección es vuestra.



Para estar al día del dinámico mundo de los MMORPG's, una visita obligada es www.JuegaEnRed.Com, la revista digital en Español, dedicada exclusivamente a los juegos Multijugador Masivos Online. En ella encontrarás noticias a diario, artículos de opinión, reportajes, vídeos, pantallas y un directorio de todos los juegos MMO del mercado, ya sean gratuitos o de pago. Además de promociones exclusivas como sorteos, cuentas beta y todo tipo de ventajas para los miembros. En los foros de JuegaEnRed. Com podrás discutir y resolver tus dudas con el resto de usuarios, no lo dudes y únete a la comunidad española de jugadores de Juegos Masivos Online.



FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: 12+
Género: Aventura
Plataforma: Analizado Playstation 2, también para XBOX, PC y XBOX 360, PSP
Desarrollador: Crystal Dynamics
Distribuidor: Proein
VISITA: www.tombraider.com



PENSAMOS QUE ES...
Genial



PROS_
- **Una Lara más humana**
- **Escenarios increíbles**
- **Modo de lucha espectacular**
- **Presentaciones interactivas**



CONTRAS_
- **Falta de pasos cortos**

Lara es excepcional, tanto a nivel gráfico como físico

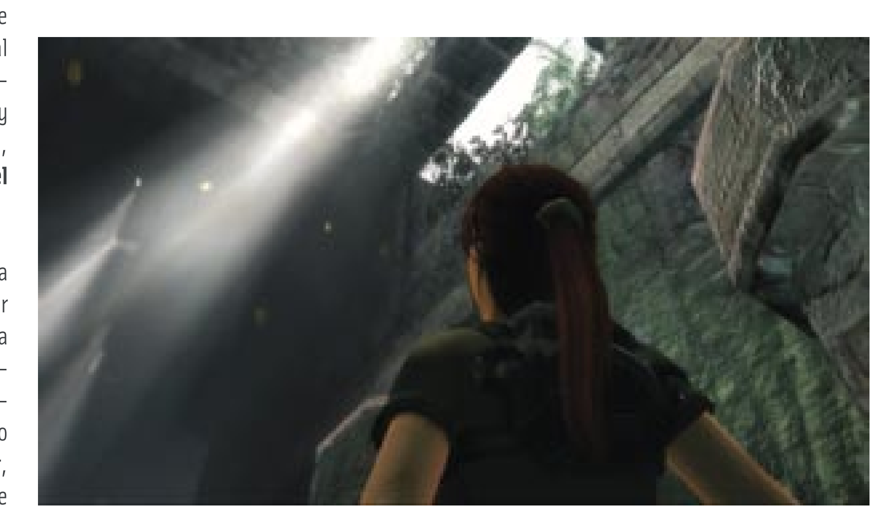


VACACIONES DE PURA ACCIÓN CON LARA

TOMB RAIDER LEGEND

Hace unos años tuve un sueño, en él volvía a jugar a **Tomb Raider**, pero no con la Lara de las últimas entregas sino con la esplendida mujer que se dio a conocer como la señortia Croft en sus inicios. Dicen que los sueños se hacen realidad y nunca lo creemos; tonterías de niños pero ¿no son los niños los que disfrutan más? Ahora ya no. Gracias a Crystal Dynamics, a un selecto grupo que ha colaborado en toda la historia de **Tomb Raider** y al creador original de Lara Croft, Toby Gard, **se ha creado uno de los mejores juegos para el 2006: Tomb Raider Legend.**

Ahora mi sueño se hará realidad y volveré a disfrutar como un enano. He podido sentir el calido sol de Perú donde Lara viaja para visitar a su amiga Amaya en las excavaciones donde sucedieron unos trágicos sucesos. Me he bañado en los ríos de África bajo inmensas cascadas primaverales, al parecer, la mejor agua para disfrute personal. Se me han cortado los labios con el frío de Kazajistan mientras mataba a unos cuantos nazis. He librado batallas contra demonios y he combatido a los malos yendo en moto al estilo misión imposible. Hay que decir que los escenarios están muy conseguidos, tanto los interiores como los exteriores tienen todo tipo de detalles que hacen que tu ojo observe detenidamente cada rincón del lugar. Por ejemplo, cuando llegamos a África, observamos la gran cascada y sus alrededores repletos de vegetación, Lara con un salto de ángel se tira al vacío y una vez abajo, con unas peripecias y activando un mecanismo, hace que la cascada se abra dando lugar a los interiores del templo, donde trampas, objetos religiosos y todo tipo de mecanismos avivarán todos nuestros sentidos.



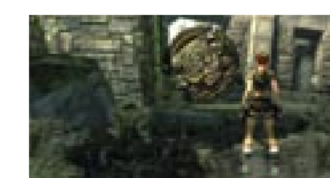
UNA LARA MÁS ATLÉTICA

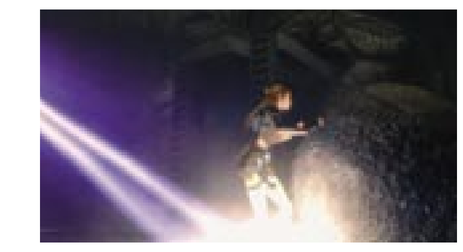
Ahora ya sabemos porque Lara tiene ese cuerpazo, la cantidad de ejercicio que tiene que hacer para realizar todas las acrobacias y movimientos de los que es capaz, son dignas de 6 horas diarias de entrenamiento durante años. Veremos a Lara balanceándose en barras para saltar a grietas donde una vez sujeta a ellas, saltaremos a otras grietas que pueden estar en las cuatro direcciones y también a plataformas. En estos saltos Lara puede desequilibrarse y deberemos pulsar rápidamente el botón indicado en pantalla para evitar la caída. Otra novedad en los movimientos de Lara son las volteretas que realiza cuando apretamos el botón de salto repetidas veces y si lo alternamos con el de agacharse hará distintas acrobacias. Otro dato fundamental e innovador es cuando Lara se dispone a atacar con sus letales pistolas, **si hacemos doble salto a la altura de la cabeza del esbirro, el tiempo se ralentizará yendo a cámara lenta**, pudiendo disparar mientras retrocedemos en el aire y justo al caer realizaremos una segada. La segada también se puede realizar en cualquier momento sin necesidad de saltar, incluso podremos agarrar a los jugadores con el gancho de Lara.





Si hacemos doble salto a la altura de la cabeza del esbirro, el tiempo se ralentizará yendo a cámara lenta





EL ARMARIO DE LARA

No me estoy refiriendo a que Lara vaya a salir del armario, aunque a más de a una le gustaría. Como ya habréis imaginado me refiero a su vestuario, porque amigos, tiene cada conjuntito que nos quitará el hipo. Empezando por el típico conjunto escotado montañés, hasta el más tapadito que lleva en la nieve... ¡rienda suelta a nuestra imaginación! Pero sobre todo hay que hacer hincapié en su vestido de noche y como las rajas/aberturas realizadas en él dan respiro a su lencería Victoria's Secret. En cada vestido Lara llevará colgado su cinturón con todo tipo de objetos, además de la pistola en la espalda, haciendo al personaje más real. En resumen, **Lara es excepcional, tanto a nivel gráfico como físico** y no desentona en absoluto con lo que la rodea. La versión que hemos probado en Kult es de PS2 y tengo que decir que aprovechan la consola al máximo. Buena iluminación, brillos y reflejos, aunque en el detalle grafico deja mucho que desear respecto a la de Xbox 360. Texturas muy conseguidas combinadas con la belleza del paisaje en esplendor artístico. Cabe decir que las presentaciones son interactivas, por lo general son acciones de peligro en las que ayudaremos a Lara con nuestro mando para evitar infortunios.

¿LO CONSEGUIMOS?

Después de siete generaciones de **Tomb Raider**, con altibajos en las últimas entregas, ha conseguido hacernos sentir de nuevo el placer de coger un mando y disfrutar al máximo de cada pantalla al lado de Lara Croft. Una cosa os digo, si empezáis el juego no podréis parar. No podremos dejar a Lara sola en busca del artilugio legendario que dará respuesta a la desaparición de su madre, ¡sería un pecado! Todo tipo de misterios os esperan y Lara necesita de vuestra ayuda, quién sabe... quizás tengáis recompensa al finalizar el juego.

Javier Mora



LA HISTORIA DE TOMB RIDER

1996 cierto sector de la población mundial está pendiente de la inauguración de los juegos olímpicos de Atlanta (Estados Unidos). Otra parte, más reducida, está pendiente de los avances médicos ya que unos científicos han logrado clonar a un mamífero: la oveja Dolly. El resto de la población no se entera de nada, y otros sólo están pendientes del lanzamiento de un juego que dará mucho de que hablar: **Tomb Raider**.
Hace diez años Core Design y Eidos Interactive estaban orgullosos de presentarnos a su nueva heroína: Lara Croft. Rápidamente, ella, pasaría a ser parte importantísima del merchandising de sus creadores: camisetas, postales, calendarios... Esta exuberante mujercita nos deleitaría, incluso, con su aparición en un anuncio de SEAT.

La primera entrega de **Tomb Raider** alcanzó rápidamente gran éxito a pesar de que no era normal ver a una chica como protagonista de este tipo de juegos. El entretenimiento estaba asegurado ya que se combinaba: la acción con el misterio y con un par de buenas razones: imaginad que estamos en su lugar y se plantea una gran historia... ¿Qué pensabais? Grandes alicientes seguro.
En 1996 fuimos trasladados a Perú, atravesando la ciudad de Qualopec para encontrar el artefacto de Sción. Nuestra prioridad; trepar paredes, mover piedras, saltar ríos para no ser devorados por pirañas, disparar a feroces leones, culebras y algún que otro humano...

1997 Core Design y Eidos sacaron la segunda entrega de **Tomb Raider: La Daga de Xian**. Según cuenta la leyenda, el primer emperador de china Ch'in Shih Huang Ti entabló una guerra contra unos monjes rebeldes. Èstos contaban con la ayuda del Dragón, que los volvía más poderosos. Un joven monje, alertado por la resplandeciente luz que desprendía el corazón del dragón, se acercó y le arrancó lo que al parecer era una daga. El dragón desapareció y el monje con la ayuda de un joven decidió ocultar la daga dentro de la muralla.

La saga continuó con 5 entregas más. Éstas significaron el lento declive de Lara. Todo fue empeorando sucesivamente. Los detalles que se añadieron fueron dando lugar a una Lara que no reconocíamos. Supongo que la compañía sólo le hacia pensaba en sacar juegos sin plantearse esta pregunta: ¿por qué Tomb Raider es tan popular?

En 1998 lanzaron su tercera entrega: **Las Aventuras de Tomb Raider**. 1999, **The Last Revelation**. Año 2000, **Las Crónicas**, y posteriormente en el 2003 una entrega poco rentable en el mercado: **El Ángel de la Oscuridad**. La distribuidora, Eidos, quedó tan disgustada con la baja calidad de este último capítulo que decidió sustituir al equipo de Core Design por el de Crystal Dynamics.
Actualmente se está ultimando la próxima entrega de la saga: **Tomb Raider Legend** ¿Será fructuosa la nueva aventura de Lara Croft?

Si retrocedemos en el pasado, exactamente hasta 1995, intentaremos explicaros el proceso de gestación de Lara, en Glasgow (Escocia) en los estudios de Core Design. Como todas las empresas del sector quería sacar algo novedoso, un juego que fuese distinto y a la vez atractivo. Toby Gard era el encargado de esta misión y unió las ideas que tenían para el juego: la acción, el misterio, realizar puzzles... y quiso conectarlo todo de forma armónica con la antigüedad clásica. Decidió que el personaje tenía que ser atlético (fuete, ágil, aventurero...) pero a la vez frágil. Parece ser, que estaba un poco cansado de los estereotipos de macho-musculitos, así que debía optar por una mujer. Una mujer inteligente a la que deberíamos cuidar a lo largo de sus aventuras, que fuese una mezcla entre James Bond e Indiana Jones (por ejemplo).Ya tenía al personaje así que había que buscarle un nombre. Inicialmente, el nombre del personaje era Lara Cruise, aunque finalmente se bautizó como Lara Croft, optando por un apellido más británico que americano.

En 1996 la mostraron al público en PC, en Playstation y en Sega Saturn. Llegó al público de tal manera que Lara superó las expectativas de sus creadores. Croft gracias a su ropa, a sus medidas y a su historia se había convertido en un monstruo mediático. Incluso saltó del mundo de la ficción al mundo real encarnándose en las modelos: Nathalie Cook, Rhona Mitra, Nell McAndrew, Lara Weller, Lucy Clarkson, Jill de Jong. Su última imagen de carne y hueso es Karima Adebibe, una morena británica de ojos azul-verdosos que fue presentada el pasado mes de febrero y que dará vida a **Tomb Raider Legend**.

Era tal la fama de Tomb Raider y de su sexy protagonista que cuando aún no existía la tarifa plana de Internet en España, ya aparecían cientos de páginas adorándola. Incluso fue elegida embajadora virtual del Reino Unido y en 1998 fue elegida la mejor chica virtual. La popularidad de la franquicia se extendió a muchos sectores. Core Design había registrado los derechos de una línea de ropa con el nombre de Lara Croft.

Cuando un personaje es tan importante y además está de muy buen ver, es fácil que pase a la gran pantalla. En este caso lo hizo en el 2001 de la mano de Angelina Jolie, que interpretó a Lara. En verano del 2003 se estrenó la segunda película: La cuna de la vida.

Una heroína de tal calibre no podía caer en el olvido, y cuando parecía que su popularidad iba en descenso, aparece **Legend** su última aventura. Esta nueva entrega promete volver a los orígenes de la saga así que creo que los fans de todo el mundo volverán a disfrutar de Lara, la que nos cautivó hace 10 años.

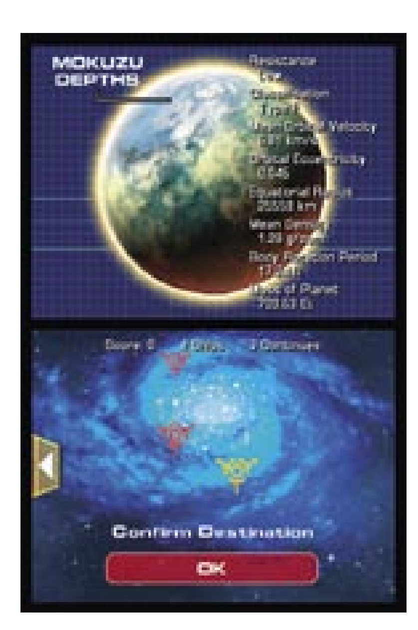


NAVES, RAYOS Y CENTELLAS

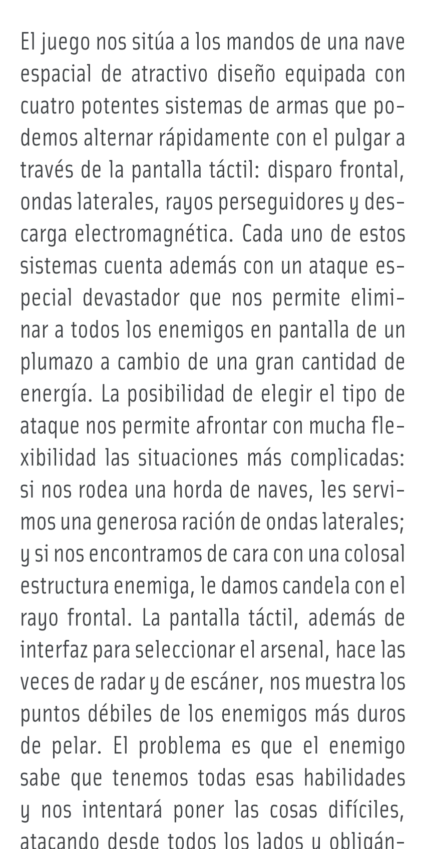
NANOSTRAY

Hace muchos años, cuando los videojuegos aún no conocían el significado de la palabra realismo, los shoot'em up de scroll vertical eran uno de los favoritos del público en salones recreativos y en consolas. Clásicos como **Sonic Wings, Aerofighter, Gigawing o Xenon 2** eran el no va más de la acción: veloces naves espaciales, enemigos que volaban en formación, gusanos mecánicos de galaxias malignas... y armas, muchas armas. El punto culminante de estos juegos llegaba cuando la nave acumulaba Power-Ups y era capaz de lanzar rayos gigantescos en todas las direcciones, vaporizando a cualquier enemigo que cometiese la insensatez de entrar en nuestra pantalla. Nanostray pretende recuperar la simplicidad e intensidad del combate aéreo y espacial de estos clásicos, adaptándolo a las posibilidades gráficas y táctiles de Nintendo DS.

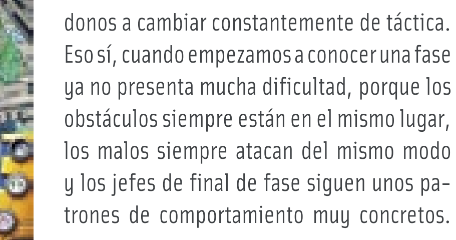
El juego nos sitúa a los mandos de una nave espacial de atractivo diseño equipada con cuatro potentes sistemas de armas







El juego nos sitúa a los mandos de una nave espacial de atractivo diseño equipada con cuatro potentes sistemas de armas que podemos alternar rápidamente con el pulgar a través de la pantalla táctil: disparo frontal, ondas laterales, rayos perseguidores y descarga electromagnética. Cada uno de estos sistemas cuenta además con un ataque especial devastador que nos permite eliminar a todos los enemigos en pantalla de un plumazo a cambio de una gran cantidad de energía. La posibilidad de elegir el tipo de ataque nos permite afrontar con mucha flexibilidad las situaciones más complicadas: si nos rodea una horda de naves, les servimos una generosa ración de ondas laterales; y si nos encontramos de cara con una colosal estructura enemiga, le damos candela con el rayo frontal. La pantalla táctil, además de interfaz para seleccionar el arsenal, hace las veces de radar y de escáner, nos muestra los puntos débiles de los enemigos más duros de pelar. El problema es que el enemigo sabe que tenemos todas esas habilidades y nos intentará poner las cosas difíciles, atacando desde todos los lados y obligándonos a cambiar constantemente de táctica. Eso sí, cuando empezamos a conocer una fase ya no presenta mucha dificultad, porque los obstáculos siempre están en el mismo lugar, los malos siempre atacan del mismo modo y los jefes de final de fase siguen unos patrones de comportamiento muy concretos.



El juego hace gala de unos gráficos 3D muy correctos. Toda la acción se desarrolla en dos dimensiones, a una velocidad de vértigo, tal y como se hacía en los antepasados de **Nanostray**, pero tanto los escenarios como las estructuras y los enemigos están modelados en tres dimensiones. El motor gráfico mantiene un ritmo constante de 60 frames por segundo incluso cuando la pantalla se llena de naves, explosiones y rayos de colores.

Los escenarios son de lo más variado: ciudades inundadas, volcanes con ríos de lava, montañas nevadas, estaciones orbitales, minas subterráneas, densos bosques vírgenes... Inicialmente sólo tenemos acceso a tres planetas, pero conforme superamos niveles vamos ganando acceso a nuevas zonas y desbloqueando nuevos modos. El juego se puede hacer corto, sobretodo si jugamos en nivel fácil, ya que los ocho planetas disponibles se superan con pocas horas de juego, pero los crecientes niveles de dificultad, los modos de juego desbloqueables y los cuatro niveles extra para el modo multijugador amplían considerablemente la vida útil de Nanostray.



EN RESUMEN

Nanostray es un juego que puede presumir de esa simplicidad tan adictiva de las antiguas máquinas recreativas, aunque, adaptada de un modo muy correcto a las posibilidades gráficas y táctiles de la portátil de Nintendo. **Arnau Sans**



FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: 3+
Género: Acción
Plataforma: Nintendo DS
Desarrollador: Shin'en Multimedia
Distribuidor: THQ
VISITA: www.nanostray.com

PROS_
- **La velocidad de juego**
- **Poder cambiar de arma**
- **Estilo fiel a los clásicos**



CONTRAS_
- **Pocos niveles**
- **La IA es pobre**



PENSAMOS QUE ES...
Recomendable

FICHA DE PRODUCTO_

Clasificación PEGI: 16+
Género: Acción
Plataforma: Analizado Playstation 2, también para XBOX
Desarrollador: Criterion
Distribuidor: EA
VISITA: www.black.ea.com

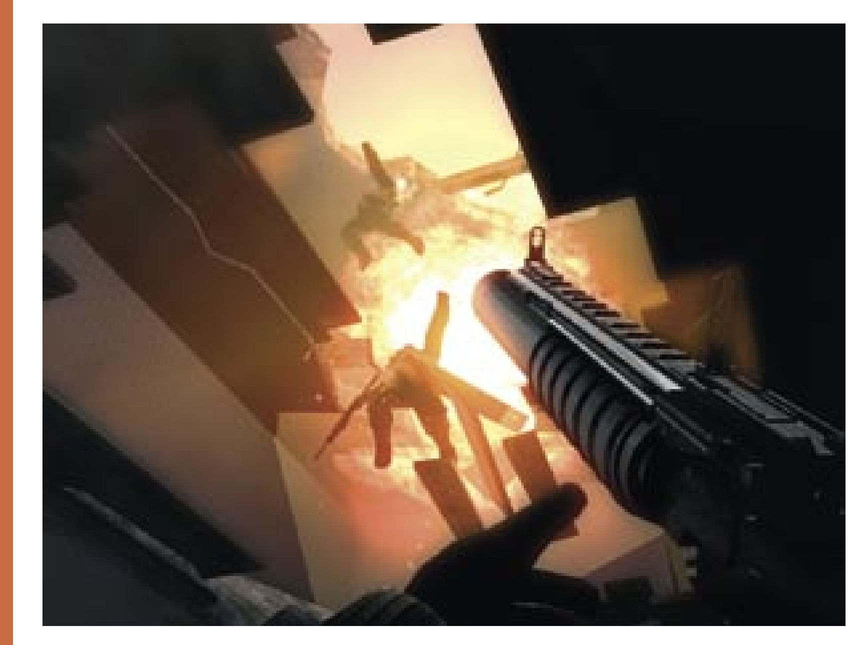
PROS_
- **Nuevo motor de física**
  Gráficamente espectacular
- **Acción a raudales**
- **Ambientación**
- **Voces en castellano**

CONTRAS_
- **Algún problema de clipping**
- **¿Abrir puertas a cañonazos? ¡Bien!**
- **No tiene modo online**

PENSAMOS QUE ES...
Excelente

DESTRUCCIÓN AL ESTILO BLACK

BLACK



Bajo el nombre de Black se esconde algo muy grande, algo que seguramente nos dejará sin aliento desde el primer momento, uno de los más crudos enfrentamientos que jamás podremos vivir en un videojuego.

Tendrás el control del Sargento Kellar, un soldado americano sin muchas opciones: chantajeado para liderar un escuadrón a cambio de limpiar su sucio pasado, utilizado para eliminar importantes grupos terroristas, fuera de la ley, sin consecuencias y al frente del mejor escuadrón táctico que se haya conocido, su nombre en clave es BLACK. EL grupo BLACK opera bajo un anonimato absoluto defendiendo a los Estados Unidos de la amenaza extranjera. No responde ante nadie lo cual le permite llevar a cabo brutales operaciones sin tener la más mínima consecuencia. En el caso de BLACK, brutal se queda corto.

Todo se puede definir en una palabra: acción; mucha acción. Desde el primer momento verás que las posibilidades se limitan bastante y entenderás porqué es mejor mantener en secreto estas operaciones. **Al más puro estilo Demolition Man** tus misiones serán llevadas a cabo siempre con la misma táctica, si se puede llamar así, aniquilar todo lo que se cruce a cualquier precio. El festival de balas no tendrá nombre, eso cuando no sea mejor opción el tirar unas cuantas granadas, aunque sólo lo hagas por el disfrute personal. Son tantas las balas que pueden llegar a cruzar el escenario... que no me extrañaría que alguna te diera a ti, el aliento te faltará en más de una ocasión.

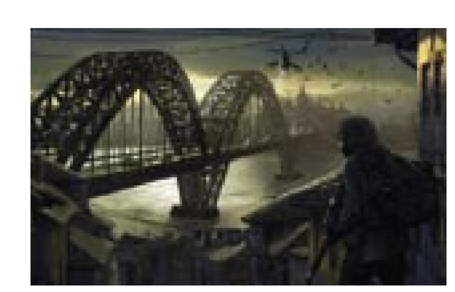
Con un toque bélico-melancólico la banda sonora te sumerge de pleno en la cruda realidad

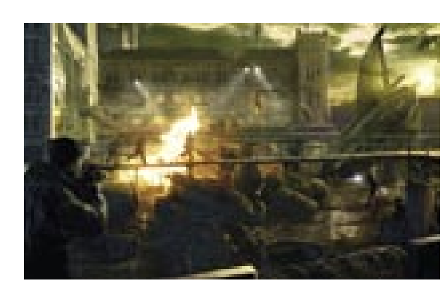
BLACK se había propuesto, aunque fuera de manera indirecta, redefinir la palabra Shooter. Hacia tiempo que no disfrutaba tanto como con éste FPS, ahora el disparar sin medida se ha vuelto más adictivo que nunca. ¿Por qué disparar una bala en la cabeza cuando puedes disparar cincuenta y dejar al señor terrorista como un colador o hacerlo volar por los aires? ¿Para qué ocultarse en la sombra o intentar abrir una puerta sigilosamente cuando puedes reventarla? Bienvenidos.

Criterion se ha puesto las pilas y **ha diseñado todo un nuevo motor de explosiones y daños** para este gran juego. Todo, o prácticamente todo, es interactivo. Lanzar una granada o disparar una ráfaga a un coche o a un edificio es una gozada. Disfrutarás con los cinco sentidos, sí sí, hasta podrás oler la pólvora.

Nada es inmune a tus balas y con esto me refiero a: edificios, coches, paredes, mesas... y claro, a los terroristas. Más de una vez podrás ver que la mejor manera de acabar con unos enemigos es destruir lo que hay a su alrededor, ya sea un tanque de gasolina, una pared o un coche y otras muchas veces lo harás porque sí. La física de este juego se merece un reconocimiento y me daréis la razón nada más empezar una misión.

La estrella del juego son, sin duda, las armas. Un impresionante arsenal está a tu disposición, desde la mítica AK-47 pasando por: lanzagranadas, misiles, francotirador, fusiles sofisticados y modernos...



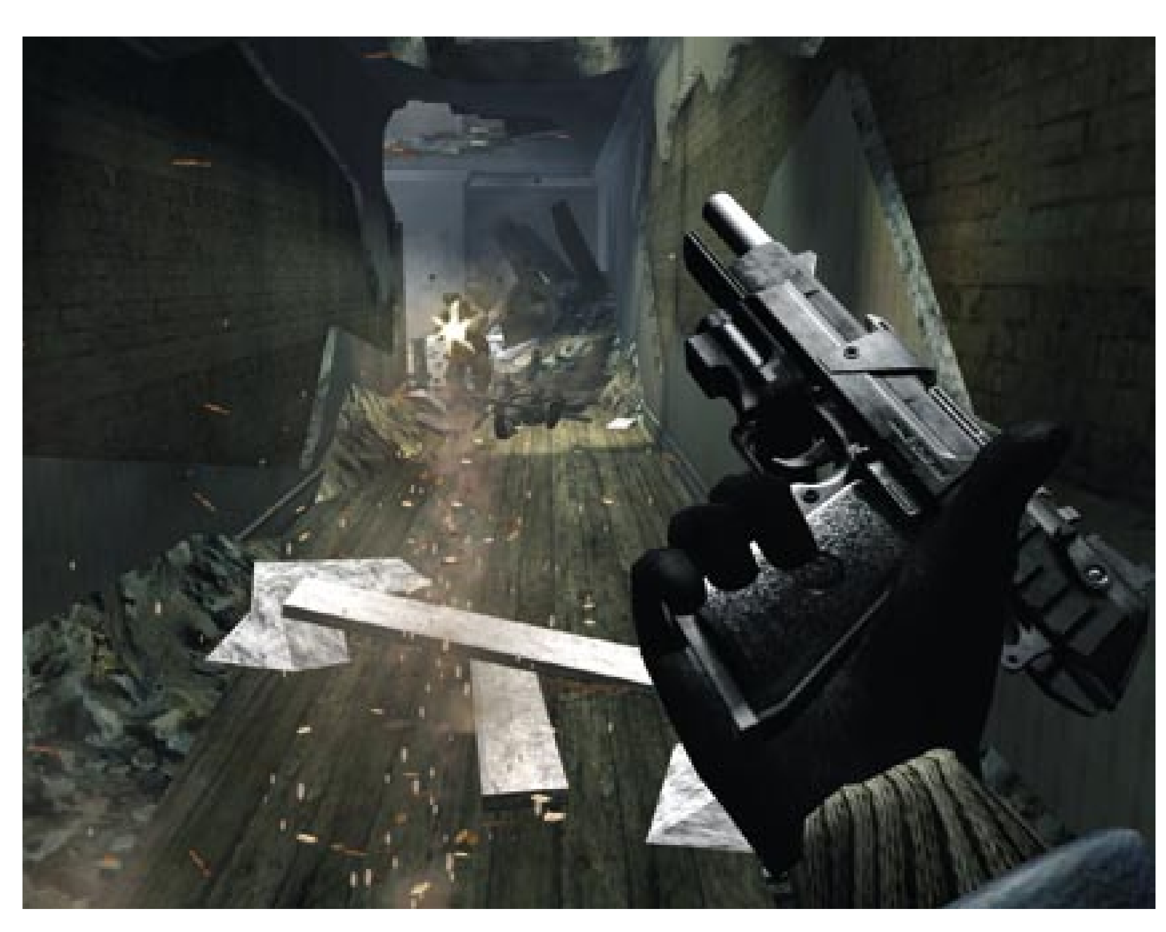










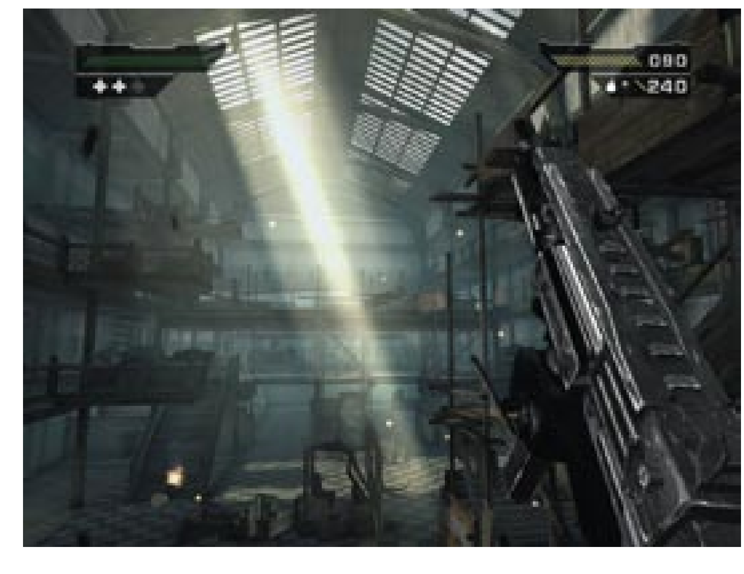


Black dispone de multitud de escenarios. Desde los abiertos entre las calles de asoladas ciudades hasta los interiores entre los escombros de fábricas o psiquiátricos abandonados. Todo dejado de la mano de la suerte, puedes pasar sin que se haya notado demasiado o por el contrario, arrasando con todo. Seguramente te decantes por la segunda opción. Lo más probable es que, a medida que avances, no te conformes con ir pasando misiones solamente, querrás ver que tanto pueden dar de si los escenarios. Su complejidad es bastante notable, su detalle y la recreación de cada una de las esquinas más que notable. Pero lo que de verdad lo hace diferente, lo que te hará limpiarte la baba desde el principio es la implementación de los brillos y los efectos de luz. En las fases nocturnas la luz de la luna hará las delicias de los más entusiastas viendo como se filtra por los pequeños orificios de una casa en ruinas o por un agujero de bala. Pero donde más notaremos sus efectos será al disparar. **Los increíbles efectos de partículas de las balas dando contra el metal, nos recuerdan a FEAR** y no nos asustamos al decirlo. Lo reflejos también estarán a la altura.

Todo lo que hemos dicho hasta ahora únicamente sirve para elogiar a un juego que en principio puede ser como muchos otros, pero no, hay algo que lo hace diferente, es difícil percatarse de lo que es... pero jugando lo reconoces: la acción te engulle.

La culpa es su gran ambientación, sumado a su gran banda sonora y a sus efectos de sonido. BLACK te hace vivir cada segundo de juego, cada paso que das. Con un toque bélico-melancólico **la banda sonora te sumerge de pleno en la cruda realidad** de sus calles, deseando que todo acabe pronto y que los enemigos sean neutralizados. Por otro lado, la acción frenética y sus efectos sonoros, te elevan la adrenalina a límites insospechados haciéndote sentir el mejor de los asesinos a sueldo. La mezcla sublime de estas dos últimas ha sido llevada a cabo por Criterion. Así pues, bajo el nombre de BLACK se esconde uno de los mejores shooters que hemos podido ver en tiempo.

Algo tan bueno se ha hecho esperar... **Totalmente en castellano** y como si de una película se tratase, te adentrarás en el mundo de la guerrilla clandestina y deberás utilizar cualquier medio para poder cumplir tus objetivos. **Daniel Mora**



FICHA DE PRODUCTO_

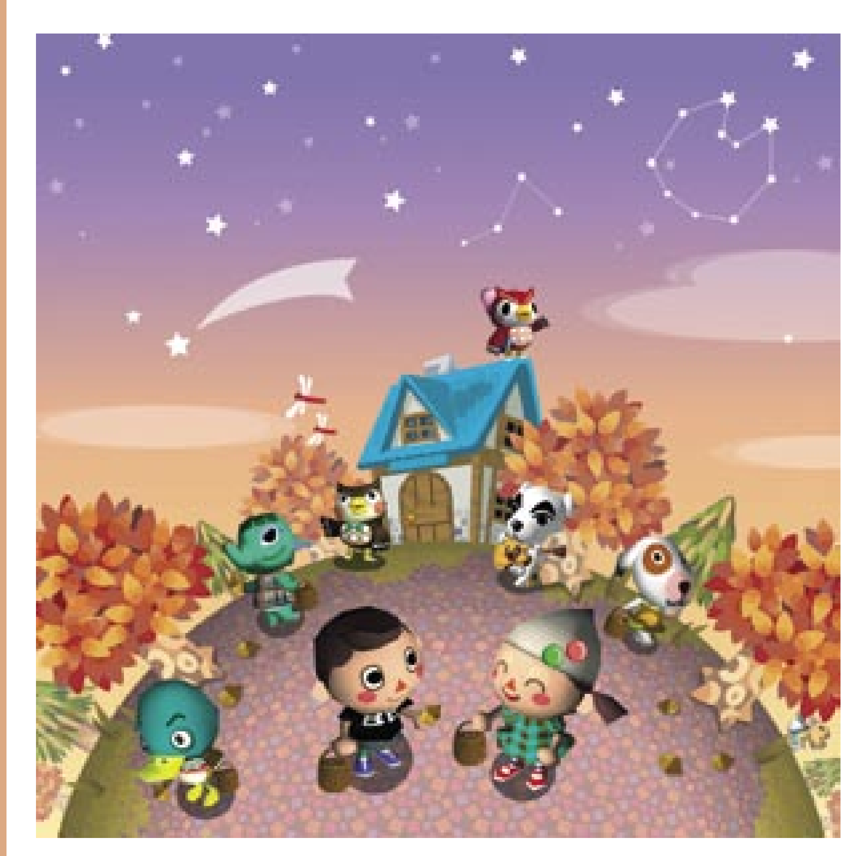
Clasificación PEGI: 3+
Género: Rol
Plataforma: Nintendo DS
Desarrollador: Nintendo
Distribuidor: Nintendo
VISITA: www.animal-crossing.com

PENSAMOS QUE ES...
Consumición obligatoria



PROS_
- **Interacción con el medio**
- **Sorprendente a cada momento**
- **Multijugador Wi-Fi**


CONTRAS_
- **Necesita bastante dedicación**



¡LA DIVERSIÓN ESTÁ EN LA CALLE!

ANIMAL CROSSING: WILD WORLD

Mucho más que un juego. Este nuevo título de Nintendo para su portátil eleva un nivel más lo que hemos visto hasta el momento. Un juego sumamente profundo en el que el entorno interactúa con el jugador de una manera intensa y en el que el modo online es un auténtico placer.

A priori el aspecto infantil de Wild Word puede engañar a más de un jugador, pero que nadie se equivoque, este juego es de una hondura brutal. Exige, no obstante, de algún tiempo para descubrir su capacidad de entretenimiento.

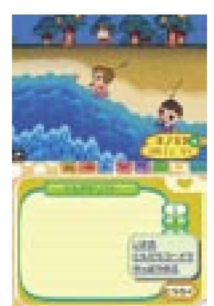
Nos encontramos en un pueblo tranquilo, nuestra humilde casa está casi vacía: una cama, un teléfono y poco más, aunque la diversión está en la calle. El pueblo en cada uno de los casos se genera aleatoriamente y, aunque cada unos de ellos cuenta con los mismos elementos básicos, todos son diferentes y evolucionan según juguemos. Este mundo está totalmente sincronizado con la realidad, si es invierno el paisaje está nevado, ahora que entramos en la primavera podremos ver la naturaleza en plena ebullición: árboles, plantas e insectos por doquier. Otro punto absolutamente divertido son los eventos, ya que **habitualmente suceden hechos inesperados que amenizan el juego. Cada nuevo día es una aventura**.

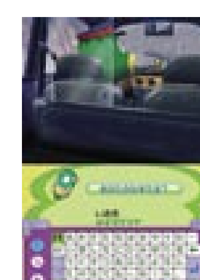
La tienda de Nook se convertirá en uno de los puntos centrales de nuestra vida, este personaje dispone de casi todo: muebles, herramientas, electrodomésticos,... aunque lo más importante es que Nook también compra todo tipo de mercancías y por tanto es una de las principales fuentes de ingresos. Las hermanas Able son otro de los puntos importantes de la ciudad, si queremos ir elegantes deberemos acudir a ellas, telas con bonitos estampados, sombreros y todo tipo de complementos están al alcance de cualquiera siempre que lleve unos Bells en el bolsillo. Por supuesto, nuestro pueblo también tiene un Ayuntamiento donde podremos pagar nuestras deudas y enviar cartas a nuestros conciudadanos (acción muy apreciada en el lugar). Por último, hablar del museo, allí podremos encontrar: obras de arte, fósiles, un acuario, y un fantástico observatorio en el que descubriremos nuevas constelaciones; por supuesto, como todo museo que se precie, está siempre dispuesto a recibir donaciones.

Bien nos encontramos ante una ciudad y sus habitantes, pero, ¿qué debemos o podemos hacer? Miles de cosas, ya que una de nuestras tareas es mantener el pueblo en orden para que nuevos habitantes vengan a vivir y así poder crecer como urbe. Podemos recolectar fruta, enviar cartas, visitar a nuestros vecinos, cuidar el entorno, buscar fósiles, cazar insectos y una de las tareas más divertidas: pescar. Cada una de estas actividades requiere de un pequeño aprendizaje y de práctica para llegar a dominarlos, nada complicado, sólo cuestión de tiempo.

Jaime Ferré







Donde se explota la verdadera potencia de Animal Crossing Wild World es en el modo online

Habitualmente suceden hechos inesperados que amenizan el juego. Cada nuevo día es una aventura



Cinco preguntas a

KATSUYA EGUCHI



Kult: Usted trabajó en el diseño de algunos niveles de Super Mario Bros 3, en los que pasé varias horas de mi infancia. ¿Cómo se siente al formar parte de uno de los mejores videojuegos de la historia? ¿Pensó en algún momento que su trabajo tendría semejante éxito?
KE: Me alegra que disfrutases jugando a Super Mario Bros 3. Es un hecho que me llena de orgullo el haber estado involucrado en la creación de un software que se ha convertido en algo legendario, incluso 18 años después de que fuese desarrollado. Por aquel entonces yo sólo llevaba uno o dos años en la compañía, y trabajábamos con furia con el objetivo de "crear un juego interesante". Afortunadamente, trabajaba por debajo de gigantes como Miyamoto y Tezuka, y esta fue la razón por la que los niveles creados por un novato como yo acabasen siendo tan del agrado de los consumidores.

Kult: Su trabajo ha estado presente en juegos alucinantes como Super Mario Bros 3, Star Fox, Wave Race 64 o Animal Crossing. En el futuro ¿Le gustaría seguir expandiendo la serie Animal Crossing? o ¿Preferiría explorar nuevos proyectos?
KE: En el futuro, incluso si seguimos con la serie Animal Crossing, no creo que el concepto básico cambie. El concepto es crear un medio en el que la gente pueda conectarse y divertirse.
Además de para incentivar la amistad entre jugadores, espero que este software sirva para aumentar la comunicación entre los hechos dentro del juego y los de la vida real, entre padres e hijos, entre abuelos y nietos e incluso entre la gente que juega y la que no, tanto dentro como fuera del juego.

Kult: Animal Crossing: Wild World tiene un excelente juego online y ya es uno de los títulos más populares de la red para DS. ¿Cree que las posibilidades online son la principal mejora de este nuevo Animal Crossing?
KE: Sin duda alguna, nuestro apoyo para la conexión Nintendo Wi-Fi, que facilita disfrutar de partidas colaborativas con amigos de lugares muy lejanos, es una de las mejoras más significativas del título. Hasta que esto se introdujo, incluso cuando varias personas compartían una partida, no podían jugar simultáneamente porque lo hacían con un retraso temporal. Creo que buscar amigos y jugar al mismo tiempo en un pueblo ha aumentado el nivel de disfrute de Animal Crossing.

Adicionalmente, la idea de poder conectar y jugar con cualquiera usando Wi-Fi, y permitir que se unan a tu partida los jugadores que crees que van a tratar con cariño tu pueblo es una propuesta muy atractiva. El jugador puede sentirse seguro usando la comunicación directa con jugadores cercanos, conectándose con compañeros con quienes ha intercambiado códigos de amigo o a través de Wi-Fi. Por supuesto, los jugadores pueden intercambiar códigos de amigo con extraños que hayan conocido los foros de internet, etc. No hay problemas con esto, pues el jugador puede tomar sus propias decisiones para afrontar los riesgos de la visita de un extranjero a su pueblo.

Otra cosa que me gustaría comentar es que la reprogramación de este software para Nintendo DS fue bastante significativa.
Desde un principio, en Animal Crossing, los jugadores vivían en un pueblo en el que el tiempo pasaba al mismo ritmo que en el mundo real , en otras palabras, 24 horas en el mundo real equivalen a 24 horas en Animal Crossing, con la apariencia del pueblo cambiando de acorde con ello. El tipo de juego que el jugador lleva a cabo al visitar Animal Crossing cuando tiene un poco de tiempo libre en el mundo real, hace algo, y vuelve al mundo real, es muy fácil de implementar. Pienso que Animal Crossing y Nintendo DS son muy compatibles.

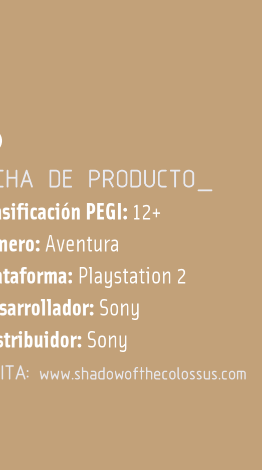
Kult: Pescar y buscar fósiles aún son dos actividades importantes en Animal Crossing: Wild World, pero los jugadores no pueden encontrar juegos clásicos de NES como hacían en la versión de Gamecube. ¿Las autoridades de Wild World han prohibido el uso de videojuegos?
KE: Durante el desarrollo de esta versión de Animal Crossing, estudiamos profundamente qué elementos debían incluirse para asegurar una experiencia de juego más divertida, y se decidió que Animal Crossing: Wild World no incluiría elementos de NES.

Kult: Al ser Animal Crossing uno de los títulos más populares de Nintendo, creo que no es muy arriesgado suponer que tendrá un papel importante en la próxima Revolution. ¿Puede darnos alguna pista de lo que pueden esperar los jugadores de Revolution de un Animal Crossing de siguiente generación?
KE: No puedo hablar sobre ello en este momento. Mis disculpas.

NINTENDO WI-FI_ Donde se explota la verdadera potencia de Animal Crossing Wild World es en el modo online. Podremos visitar los pueblos de nuestros amigos. ¡Impresionante¡ porque en cada villa podremos encontrar elementos totalmente diferentes. Podremos adquirir elementos que nunca hemos visto o recolectar fruta nueva... Además, si somos capaces de llevar elementos de nuestro pueblo que no tenga el lugar que visitamos, obtendremos importantes sumas de Bells.

NUESTRO VEREDICTO_ Un título impresionante con horas de juego ilimitadas. Si el modo off-line engancha, el modo on-line es un auténtico vicio. Necesita tiempo de juego para poder llegar a profundizar en todas las facetas de juego, pero es fácil familiarizarte y dominarla en pocos minutos. Creo que es un titulazo para la portátil de Nintendo.

PENSAMOS QUE ES...
Genial



FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: 12+
Género: Aventura
Plataforma: Playstation 2
Desarrollador: Sony
Distribuidor: Sony
VISITA: www.shadowofthecolossus.com



PROS_
- **Los gráficos en general**
- **Impresionantes los Colosos**
- **No se juega, se vive**
- **Grandísima B.S.O.**



CONTRAS_
- **Sólo un modo de juego**



UNA AVENTURA COLOSAL

SHADOW OF THE COLOSSUS

La muerte de un ser querido es siempre un momento traumático y doloroso. Aceptar su muerte es un proceso duro que debe llevarnos a la aceptación de que esa persona ya no estará junto a nosotros nunca más. Pero, y si yo te dijera que no está todo perdido, que no es necesario aceptar su muerte, que puedes volver a disfrutar de su presencia. ¿Qué precio estarías dispuesto a pagar?

Este dilema moral es la base del argumento del nuevo título de Sony Computer Entertaintment. Hablamos de **Shadow of the Colossus**, una aventura que cabalga entre el cine y el videojuego y que nos brindará horas y horas de entretenimiento como antes nunca habíamos vivido.

El nuevo trabajo del desarrollador Fumito Ueda, después del éxito cosechado con ICO, nos explica la historia de un chico que, desamparado por la muerte de una misteriosa chica, está dispuesto a cualquier cosa con tal de devolver la vida a su amada. De esta forma, el carismático Agro cargando con el cuerpo de la chica, haciendo caso de una antigua leyenda, viajará lejos a lomos de su caballo en busca de un antiguo templo. Templo que, según la leyenda, es capaz de retornar a los muertos a nuestro mundo.

Una vez en el templo, momento en el que da inicio nuestra aventura, hace aparición un misterioso ente: Dormin. Él, representado por una cegadora luz, nos explicará que para recuperar la vida de esa persona querida



debemos acabar con los diferentes Colosos que habitan estas desoladas tierras. Nosotros, sin cuestionarnos cuales son los auténticos planes que Dormin maquina, nos convertiremos en su brazo ejecutor, dando caza a todos los Colosos con la ayuda de un arco y una legendaria espada. Agro, nuestra fiel montura, nos acompañará en esta desigual batalla, sin saber qué consecuencias puede tener nuestra imprudente conducta en el devenir de la historia.

SCEE nos brinda un juego que sorprende y se disfruta desde el primer minuto. El trabajo gráfico realizado es descomunal. La ambientación conseguida nos introduce de lleno en un mundo basto y rico en detalles. Los escenarios de Shadow of the Colossus nos sorprenderán por su extensión kilométrica. Además éstos están repletos de efectos de iluminación y de ambientación que hace que jugar a este título resulte una autentica delicia. Nieblas, nubes de polvo, sombras y luces, efectos de partículas, etc. todo está realizado con gran detalle y el resultado obtenido es sobresaliente. Bosques, desiertos, grandes prados, acantilados de roca,... da gusto pasear por ellos a lomos de nuestro amigo Agro. Lo aún más sorprendente de todo esto, es que el mapa de **Shadow of the Colossus** no necesita de excesivo tiempo de carga. En unos segundos tendremos todo el mapa a nuestra disposición para decidirnos a ir a donde deseemos.

Parece mentira que nuestra PS2, con todos los años que acarrea ya a sus espaldas, sea capaz de esfuerzos como a los que se ve sometida en este juego. No obstante, la negra de Sony se porta más que bien mostrándonos un aspecto gráfico excelente que destaca sobremanera en el diseño y en la puesta en escena de los Colosos. Encontraremos Colosos bípedos, cuadrúpedos, largos y sinuosos, alados o acuáticos. Su realización es una obra maestra del videojuego que funde todos los elementos de la madre naturaleza como es la materia viva y



la roca. Detalles como su pelo, su sangre surgiendo a borbotones, sus corazas de roca o su dura piel presentan un aspecto impresionante y sobrecogedor. Estos seres infunden respeto, incluso cuando estamos detrás del televisor. Además, cada Coloso es una aventura y merece la pena afrontarla, porque va más allá de un simple videojuego. Shadow of the Colossus más que ser jugado, es vivido. Transmite sensaciones, nos pone los pelos de punta, nos entristece, nos alegra, nos sobrecoge. Pocas veces se ha conseguido una sensación tan profunda vinculada a un juego.

La carga emotiva que el juego transmite y la ambientación se ven favorecidas también por una Banda Sonora preciosa, que viene firmada de puño y letra por Kow Otani. El título nos hipnotiza sin darnos cuenta y nos hace pegarnos a la pantalla durante un buen rato. El artista japonés ha sabido transmitir toda su maestría en una BSO cargada de riquísimas melodías que cuadran a la perfección con el ritmo del juego, llevándonos casi oníricamente a este mundo de fantasía.

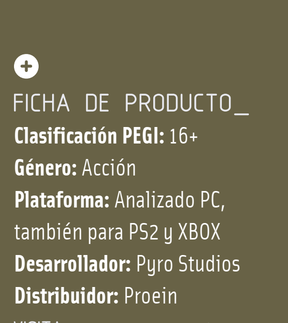
La forma de juego de esta aventura en 3D es bastante sencilla e intuitiva. Todo lo necesario para afrontarla se aprenderá rápido. Montar a Agro y cabalgar sobre él, trepar y agarrarse (importantísimo para luchar contra los colosos), utilizar el arco, etc. Nada supondrá un esfuerzo excesivo y con un poco que practiquemos ya estaremos listos para enfrentarnos a estos místicos seres. No hay que confundir sencillez de manejo con facilidad de la aventura. Ni mucho menos, los Colosos serán cada vez más poderosos e ingeniosos. Ganarles la contienda puede implicar horas de análisis y bastantes quebraderos de cabeza.

SABIAS QUE...(ICO)_El tandem formado por Fumito Ueda y Keji Kaido no es la primera vez que sorprende con un título de estas características. Ambos desarrolladores ya deslumbraron al público en general en el año 2002. Su anterior título, también obra maestra del videojuego pese a pasar muy desadvertido en nuestro país, se dispone de nuevo a ver la luz en una reedición aclamada por multitud de videoadictos de todo el mundo. Hablamos de ICO, una entrañable aventura en la que un niño debe escapar de su prisión acompañado siempre de la mano por su amiga Yorda, una misteriosa niña de color blanquecino. Amistad y valentía se entrelazan en esta profunda historia que sorprendió y volverá a sorprender ahora, en el 2006.

EN RESUMEN

La aventura que Sony nos presenta engancha al jugador de forma mágica y nos hace vivir una historia que se va desarrollando lentamente y que va ganando intensidad a medida que nos acercamos al final. El trabajo realizado da sus frutos y **Shadow of the Colossus** nos sobrecogerá en todos sus aspectos. No creo equivocarme cuando digo que nos hallamos ante un juego de culto. El título de Sony es posiblemente el juego más profundo e intenso que podemos encontrar, ahora mismo, en cualquier plataforma. Si realmente te gustan los videojuegos, no basta con que juegues. Acábatelo. Merece la pena vivirlo. **Antonio Soto**





FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: 16+
Género: Acción
Plataforma: Analizado PC, también para PS2 y XBOX
Desarrollador: Pyro Studios
Distribuidor: Proein
VISITA: www.commandosstrikeforce.com

PENSAMOS QUE ES...
Excelente



PROS_
- **Un FPS con lo mejor de Commandos**
- **Historia inmersiva**
- **Banda sonora impresionante**
- **El tiempo bala del francotirador**

CONTRAS_
- **Nos quedamos con las ganas de más**

EL ENEMIGO... INTELIGENTE, RÁPIDO Y POCO PREDECIBLE

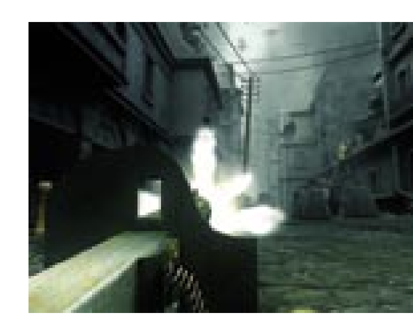
COMMANDOS: STRIKE FORCE

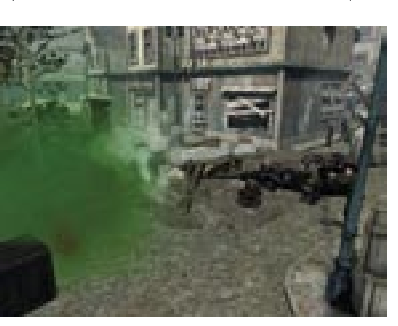
La saga más prolífica del panorama Español vuelve a nuestras manos con un cambio radical. ¿Cumplirá las expectativas de los miles de seguidores de O'Brien y sus chicos?

Strike Force nos sitúa a finales de la Segunda Guerra Mundial, encarnando a las fuerzas del mismo nombre a lo largo de catorce peligrosas misiones de sabotaje en territorio enemigo. Contaremos con los servicios del teniente Hawking (francotirador), del capitán O'Brien (boina verde) y del coronel Brown (espía), los más representativos de todos los Commandos que han desfilado en las entregas anteriores, éste es el primer cambio importante que encontramos.

La historia se desarrolla en tres diferentes frentes: La Campiña Francesa, Stalingrado y los Fiordos Noruegos. Tres localizaciones absolutamente diferentes en las que encontraremos aliados y enemigos característicos de cada una de ellas. La segunda sorpresa se produce al iniciar el juego en plena Campiña, controlamos dos de los tres personajes, el Boina Verde defendiendo la posición en medio del fuego cruzado, y el francotirador apostado en lo alto de una granja. Podemos afrontar la misión de dos maneras: soy un valiente jugador de **Quake** y lo voy a dar todo como un auténtico Rambo o vamos a jugar inteligentemente como en los anteriores Commandos. La primera opción no es muy recomendable, suele acabar como una carnicería para ti y los tuyos, la segunda, si eres astuto y preciso te conducirá a la victoria.

Como es habitual, cuando todo parece controlado y tienes al enemigo a ralla, aparecen los temidos refuerzos o el plan cambia de repente, con lo que todo lo que en tu mente parecía solucionado queda hecho trizas en cuestión de segundos. El enemigo es una auténtica pesadilla: inteligente, rápido y poco predecible; sí, claro, los acérrimos seguidores de la saga saben que esto no es nada nuevo, pero sorprende ver que este punto tan importante se ha sabido llevar a las tres dimensiones.





La defensa de un puente es tarea ardua, el ejército alemán intentará primero avanzar por su parte superior, si no lo consigue, irá por las pasarelas, luego con lanchas y finalmente con Panzers. En el nivel de mayor dificultad a menudo es prácticamente imposible contener al enemigo. Otra de las sorpresas de esta nueva inteligencia, es la capacidad que tiene cada uno de los adversarios de tomar decisiones e intentar individualmente causarnos el mayor daño posible. Un claro ejemplo son los nidos de ametralladoras, por mucho que eliminemos al artillero, cada cierto tiempo un soldado decidirá tomar el mando y acribillarnos desde esa posición nuevamente. El motor gráfico es totalmente nuevo, es una evidencia, pero cabe tener en cuenta esto al valorar el trabajo realizado. Si bien el motor no es "lo más", como es el CryEngine 2 de Crytek, cumple a la perfección su cometido. Podemos encontrar grandes mapas exteriores y complejos interiores con unas texturas muy bien trabajadas, aunque el sistema de luces y sombras es inexistente, con lo que alguno de los entornos pierde algo de veracidad.

El apartado sonoro es brillante, de lo mejor que hemos visto durante el último año. La música es dinámica y acompaña cada momento de la acción con los coros más apropiados, contribuyendo notablemente al resultado final. Para la realización de esta banda sonora se ha contado con la Orquesta Sinfónica de Bratislava que da el toque épico justo al conjunto.

Pero eso no es todo, el doblaje es excepcional, con dobladores dignos de las mejores superproducciones de Hollywood: Jordi Brau que dobla habitualmente a Tom Cruise es el francotirador, Camilo García también conocido por doblar a Harrison Ford es el espía y Ramón Langa el conocidísimo Bruce Willis en español es quien dobla al boina verde; un reparto de lujo, ¿no?.

Dani Mora

No están todos los Commandos, pero los que hay representan la saga a la perfección



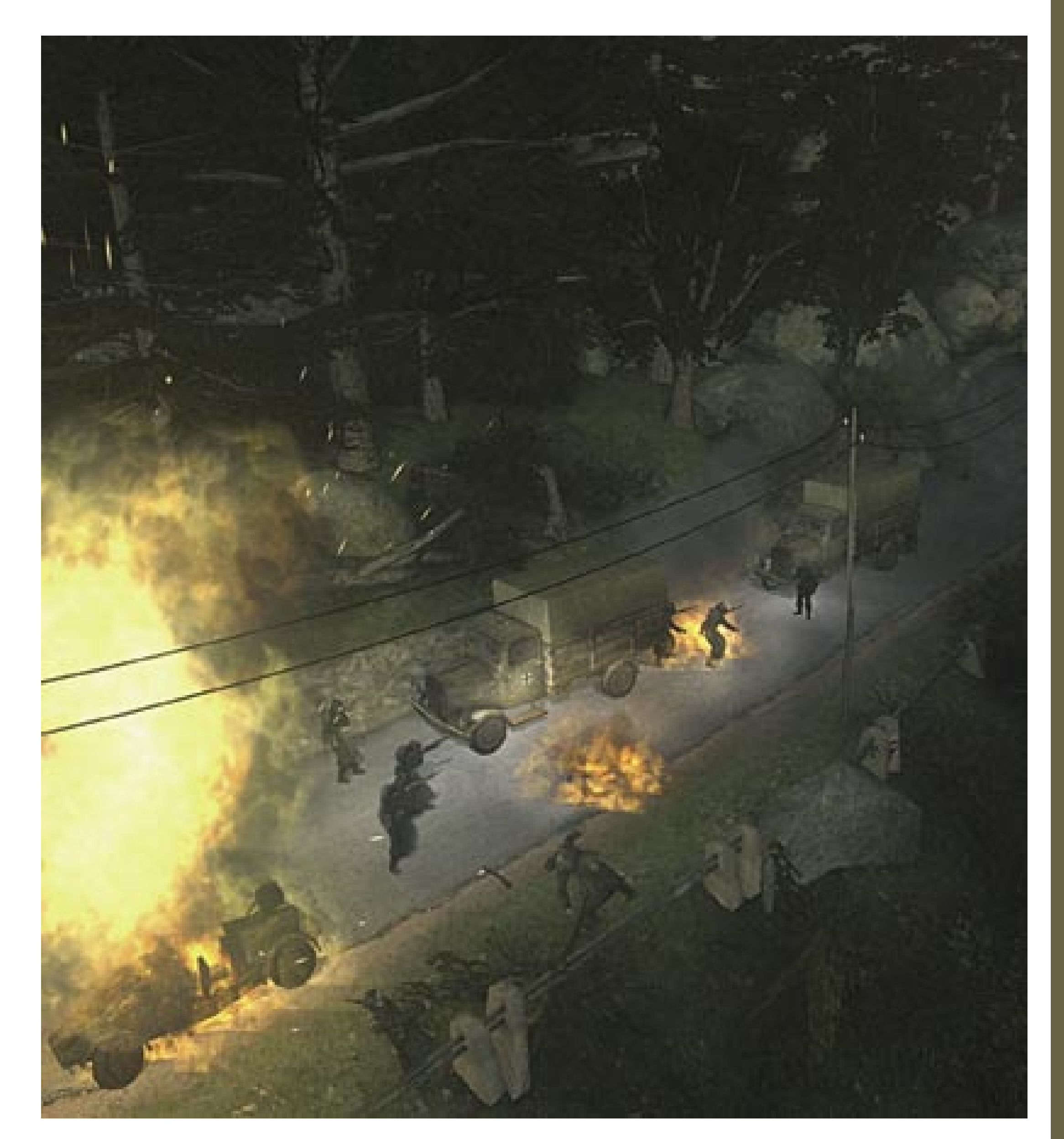


LOS NÚMEROS DE COMMANDOS STRIKE FORCE_
Horas de desarrollo: **Incalculables, son casi 3 años, incluyendo muchos fines de semana.**
Horas de sueño perdidas: **¿Cómo que perdidas?**
Horas de pruebas: **Muchísimas, y no sólo en España sino también de los equipos de testeo de Inglaterra, de Estados Unidos y de Canadá.**
Personas involucradas: **Más de 70 dentro del equipo de desarrollo y más de 300 incluyendo: testers externos, traductores, dobladores, etc.**
Pizzas devoradas: **No sabríamos decirte... pero el pizzero ahora hace el reparto en un Mercedes y el chino ha montado unos grandes almacenes.**
Tazas de café engullidas: **Aquí las máquinas de café vienen a rellenarlas tooodos los días.**
Ordenadores o componentes caídos en acto de servicio: **Muy poquitos, somos muy cuidadosos.**
Pero algún monitor y algún disco duro sí que ha habido que cambiar.
Metros cuadrados modelados (total mapas): **Aplicado a una casa, tendríamos una pedazo de mansión.**



NUESTRO VEREDICTO_ Un título absolutamente adictivo, que ha sabido evolucionar perfectamente hacia la perspectiva en primera persona, dándole el punto justo de acción, sin olvidar todos y cada uno de los puntos fuertes de las anteriores entregas. Un título que nos depara horas de intenso juego tanto solos como en multijugador, aunque al final nos quedemos con las ganas de más Commandos.





MODO ONLINE_ Una de las principales novedades del título es el modo multijugador, si bien la saga ya se había podido jugar online, ahora, con la visión en primera persona la jugabilidad se ve incrementada notablemente. Podemos jugar al clásico deathmach solos o en equipo y al modo sabotaje en partidas de hasta 16 jugadores. Nuestras pruebas han sido en LAN dado que el título todavía no ha visto la luz y os podemos asegurar que vamos a pasar muchas horas jugando online con jugadores de todo el mundo, los mismos escenarios pero con acción frenética, ¡bienvenidos al infierno de los francotiradores!



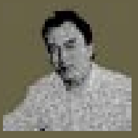
SABIAS QUE_

El doblaje de Commandos se ha encargado a las voces más famosas del cine nacional

Jordi Brau: Tom Cruise, Tom Hanks, Robin Williams... (Francotirador)
Camilo García: Gerard Depardieu, Harrison Ford, Anthony Hopkins...(Espía)
Ramón Langa: Bruce Willis, Kevin Costner... (Boina Verde)
Claudio Rodríguez: Sean Connery (Narrador)
Conchi López: Nicole Kidman, Salma Hayek (Natasha)
Eduardo Jover: Steve Guttenberg, Pierce Brosnan, Robert Carlyle (Soldado Noruego de Pier)
Jose Antonio Ceinos: Steven Seagal (Varios personajes)
Fernando de Luis: Ted Danson (Varios personajes)

Cinco preguntas a

IÑIGO VINÓS



Kult: ¿Quién es Iñigo Vinós?
Iñigo: Uno de los responsables de dar a conocer Commandos Strike Force.

Kult: Este era el paso lógico de la saga, ¿qué crees que pasará con los acérrimos defensores de Commandos con esta nueva aventura?
Iñigo: Creo que habrá absolutamente de todo, incluso quienes nos critiquen sin haber jugado a las anteriores, pero sobretodo lo que creo es que este juego es una magnífica oportunidad para muchos de descubrir un juego de acción en primera persona diferente. Creo que habrá gente que dará el paso a la acción de la mano de Strike Force, y experimentados jugadores de acción que se alegrarán de encontrar una propuesta de juego distinta. Por supuesto, lo que nos gustaría es que todos los que han disfrutado con los juegos de estrategia de Commandos disfruten también con esta nueva propuesta. Como te puedes imaginar aquí todo el mundo ha puesto su máximo empeño en hacer un gran juego que agrade al mayor número de personas posible.

Kult: ¿Qué nos ofrece este nuevo Commandos en primera persona? ¿Revolucionará el género como lo han hecho sus predecesores? ¿Es la IA su punto fuerte?
Iñigo: Nos ofrece una visión distinta de los juegos de acción en primera persona. Nos trae elementos del universo Commandos que siempre han despertado mucho interés entre los jugadores, pero sobretodo lo que ofrece es una visión distinta del jugador de los juegos de acción en primera persona. Me explico, exactamente igual que hizo la saga de estrategia Commandos, Strike Force ve al jugador como a una persona inteligente. Alguien que no debe limitarse a disparar a todo lo que se mueve para avanzar por un camino preestablecido, sino que debe saber que sus actos tendrán consecuencias. Por supuesto le da libertad para abordar las misiones de distintas maneras, incluso a tiro limpio, pero de alguna forma recompensa el que se piense un poco antes de actuar.

Creemos que sí revolucionará el género y que hará pensar a otros desarrolladores de videojuegos. Será sin duda una experiencia distinta y a nuestro juicio mejor. Pero, serán los jugadores los que lo dirán.

Yo no hablaría de un punto fuerte, porque creo que su punto fuerte es la suma de muchos buenos componentes: un diseño de juego muy atractivo y novedoso, la atención al detalle en los gráficos, una programación muy cuidada, un interesante modo multijugador, una magnífica banda sonora y unos efectos sonoros muy pulidos por citar algunos.

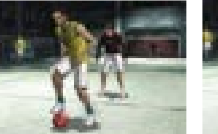
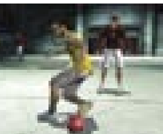
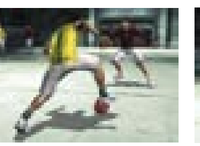
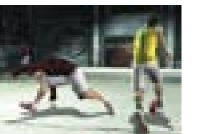
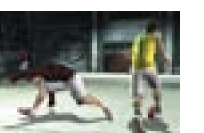
Kult: ¿Verá este nuevo Commandos la luz en XBox 360 y Playstation 3?
Iñigo: Este es un juego que aprovecha al máximo la tecnología disponible en las consolas PS2 y Xbox, si nos planteáramos un desarrollo para Xbox 360 y PS3, sería muy distinto, puesto que nos propondríamos aprovechar todo el potencial de la nueva generación. Es decir, Commandos Strike Force no está pensado para las nuevas consolas.

Kult: ¿Veremos nuevas entregas de Commandos en 3D? ¿Participarán en ella el resto de personajes de la saga?
Iñigo: Aún es pronto para hablar de nuevas entregas pero sí hay un motivo para no haber incluido a otros personajes, y el motivo es que estos comandos son mucho más capaces que los anteriores. Antes eran necesarios 7 para lo que ahora solo hacen falta 3. Por ejemplo, antes sólo uno de los comandos sabía bucear, ahora lo hacen todos. También había más limitaciones en cuanto al uso de armamento o de tácticas silenciosas, ahora cada uno de ellos tiene ambos componentes. El jugador puede optar con cada uno de ellos por acciones de infiltración y de sigilo o directamente por el combate abierto.

LAS REGLAS DEL FUTBOL TRADICIONAL NO EXISTEN

FIFA STREET 2

Uno de marzo de 2005, la primera entrega de **FIFA Street** llega al mercado de la mano de EA Sports BIG siendo un éxito de ventas por su originalidad, sus filigranas futbolísticas y la calidad de movimientos. Justo un año después, llega una segunda entrega de **FIFA Street**. En portada tenemos al conocido Cristiano Ronaldo, titular del Manchester y de la selección portuguesa, que dará comienzo a este juego de fútbol callejero donde las reglas del fútbol tradicional no existirán y sí el espectáculo del deporte. Porque... ¿qué nos gusta más en un partido: un saque de banda o un regate?



LLEGA UN NUEVO MUNDO UNDERGROUND

Los desarrolladores de **FIFA Street** siempre han querido dar un toque underground al juego. Los escenarios de tonalidades grisáceas son bastante tristes aunque no tanto como en los de la primera entrega. El colorido de los jugadores y su técnica futbolística resaltan de manera especial al contrastar con los sombríos colores de las calles. Disfrutaremos realizando filigranas con el balón y realizando jugadas mágicas... El joystick nos ayudará a controlar las acciones, por ejemplo si queremos realizar una filigrana utilizaremos el analógico derecho y si queremos controlar el movimiento del jugador lo haremos con el analógico izquierdo del joystick. Donde realmente podremos ver la calidad de un jugador será en la zona de desafío de rivales. Primero tendrás que escoger a un jugador, según preferencias, y después deberás entrenarle, sin límite de tiempo, para que sea el mejor regateador del juego. Algunos de los movimientos que podrás ir aprendiendo serán: "Around the World", "Ping Pong", "Barnsey", "Pingüino", "Arriba y Abajo", "La cigüeña", "El Chicle" y muchos más que tendrás que ir descubriendo. Como veis este juego nos deleita con más posibilidades de filigranas que el de la primera entrega.

Además las modalidades de juego también se amplían respecto a la primera entrega. Las que conocemos: el partido rápido; el partido amistoso, parecido al anterior pero eligiendo tu cuatro inicial; domina la calle, comenzarás como un futbolista solitario que tendrá que obtener reconocimiento y así formar un equipo; el torneo Underground y la copa internacional.



ZONA DE CREACIÓN

Este año **FIFA Street** incluye un nuevo modo en el juego, y la verdad es que es muy entretenido. Estoy hablando de la zona de creación donde empezaremos creando un jugador: su posición, su nombre, ajustaremos su aspecto y le otorgaremos una equipación. Luego elegiremos un nombre para el equipo, el país, su bandera y su cancha. Sí, sí, tendremos la oportunidad de crear nuestra cancha. Todo un acierto ¿no?

A lo largo de los partidos veremos mucha cantidad de campos de juego y la originalidad de cada una de ellos. Un dato curioso es que al cambiar de país las vallas publicitarias y las porterías también variarán. La música vuelve a estar a la altura del juego y de EA Sports, al estilo de la del primer juego.

MARCAREMOS UN GOL

Todos los que hemos jugado a la primera entrega sabemos lo difícil que ha sido a veces marcar un gol y lo fácil que resultaba para el equipo contrario. ¿Magia? No, la verdad es que no. El secreto está en acumular regates, hasta llegar al chute final: espectacular. Estamos ante un juego entretenido, donde los amigos y el jugador lo pasa bien y donde la mente se recrea con el poderío del balón.

Javier Mora

FICHA DE PRODUCTO_

Clasificación PEGI: 3+
Género: Deportes
Plataforma: Analizado Playstation 2, también para XBOX y PSP
Desarrollador: EA Sports Big
Distribuidor: EA
VISITA: www.fifastreet2.com

PROS_

- **Creación de escenarios y personajes**
- **Más filigranas**
- **Más entretenimiento**

CONTRAS_

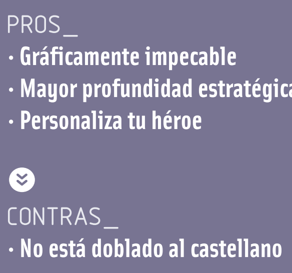
Puede resultar monótono

PENSAMOS QUE ES...

Muy recomendable

FICHA DE PRODUCTO_

Clasificación PEGI: 12+
Género: Estrategia
Plataforma: PC
Desarrollador: Electronic Arts
Distribuidor: Electronic Arts
VISITA: http://bfme2.ea.com



PROS_
· Gráficamente impecable
· Mayor profundidad estratégica
· Personaliza tu héroe

CONTRAS_
· No está doblado al castellano

PENSAMOS QUE ES...
Consumición obligatoria



LA TIERRA MEDIA NO CONOCE LA PAZ

LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA 2

Batalla por la Tierra Media 2 viene más fuerte que nunca. Sus diseñadores saben lo que importa y lo que no y han dejado prácticamente intactos los puntos fuertes de la anterior entrega, corrigiendo o cambiado lo que para muchos eran fallos. Por ejemplo, ahora podremos construir en cualquier parte del mapa, ¿interesante verdad?

También han sabido mantener a la altura lo que a la mayoría le importa, **su espectacular aspecto gráfico y su alta jugabilidad**.



El juego sigue el camino de la anterior entrega con sorprendentes novedades. Primero, se han añadido nuevos modos de juego que hacen más interesante el desarrollo. Segundo, el juego tiene un toque más estratégico permitiendo: controlar fácilmente formaciones y héroes; y sobre todo construir fortalezas prácticamente inexpugnables. Tercero, y último, su evolución visual respecto a la anterior entrega es magnifica, y nos encontramos con uno de los mejores juegos en este género tanto por efectos como en número de polígonos. Así, el título es una competente secuela que ofrece ciertos toques de estrategia avanzada con relación al anterior juego.

El mapa muestra el oeste de la Tierra Media, donde se desarrollan tanto la película como los libros, dividido en distintas regiones como Isengard, Mordor o Gondor. Dependiendo de la zona, obtendremos tropas nuevas e incluso personajes. También poderes nuevos listos para ser usados.

El número de unidades en pantalla es superior a 1000, aunque en cifras muy altas se exige un equipo con bastante memoria RAM. (1Gb). Con semejante número de tropas las batallas os parecerán más atractivas pero no os hagáis ilusiones, la estrategia ahora cuenta más.

Una de las ideas interesantes de este juego, es la posibilidad de crear una completa fortaleza gracias a los diversos asistentes. El título de EA se toma en serio la defensa de un centro de ciudad pudiendo crear amplias murallas y torreones. Esto permite casi un

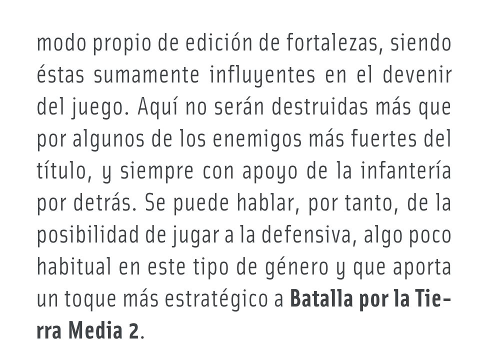


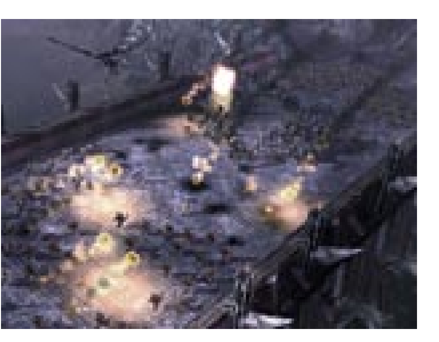
modo propio de edición de fortalezas, siendo éstas sumamente influyentes en el devenir del juego. Aquí no serán destruidas más que por algunos de los enemigos más fuertes del título, y siempre con apoyo de la infantería por detrás. Se puede hablar, por tanto, de la posibilidad de jugar a la defensiva, algo poco habitual en este tipo de género y que aporta un toque más estratégico a **Batalla por la Tierra Media 2**.

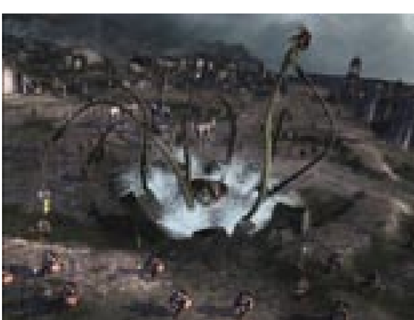
El juego cuenta con los clásicos modos un jugador y multijugador. Los primeros son tres, la campaña, la guerra del anillo y la clásica batalla rápida.

El más importante es el **modo Campaña. Este recoge dos caminos, el del bien y el del mal, a lo largo de 25 misiones enlazadas** con secuencias de video en tiempo real. Todas están narradas por Hugo Weaving, Elrond en el film, que realiza un excelente trabajo aportando un hilo común a las campañas. En éstas podremos ver a personajes de la película, y así en el bien seguiremos la línea de los libros, mientras que en el mal realizaremos asedios comandados por Sauron y los Nazgul.

Realmente había poco que mejorar respecto a la anterior entrega, pero, hay que decir que se ha hecho y con bastante éxito. Nos encontramos ante el juego de estrategia con mejores gráficos en algunos apartados como los polígonos o la física. Los personajes están perfectamente animados, y se componen de bastantes polígonos.







La banda sonora es prácticamente la de la película, aunque se han usado algunas piezas nuevas para la ocasión. Los efectos sonoros son muy competentes, y se mantiene el doblaje en inglés para la versión española, que sólo vendrá traducida.

Las unidades sólo se pueden generar en formaciones y las únicas unidades individuales son los héroes o monstruos. Esto permite un nuevo sistema de enfrentamiento más estratégico. Aquí, unos arqueros bien situados pueden hacer maravillas frente a hordas de trasgos, cosa muy poco habitual en el género. Todas estas formaciones tienen que ir complementadas con un líder en la batalla, que en esta ocasión, puede ser creado de cero e ir ganando habilidades con la obtención de experiencia. Puedes elegir entre seis razas, con treinta puntos que se pueden distribuir entre: poder, salud, recuperación y visión. A ello se añaden habilidades especiales al estilo **WarCraft 3**, que son elegibles por el propio jugador y lo personalizan más todavía. También se pueden usar los personajes individuales antes citados comandando las formaciones.





El modo Campaña recoge dos caminos, el del bien y el del mal, a lo largo de 25 misiones enlazadas

Se ha creado un nuevo tipo de unidad ya que ahora el juego tiene nuevas exigencias. "El constructor" será el único que puede levantar edificios y demás, ya que ahora esta posibilidad está presente en cualquier parte del mapa y no vienen predefinidos como en la anterior entrega. Además, las facciones del juego han sufrido numerosos cambios. Sigue habiendo diferencia entre los Uruk-Hai de Isengard y los Orcos "estándar" de Mordor, pero ahora Gondor y Rohan constituirán una misma facción ("humanos"), y habrá **tres nuevos bandos: Elfos, enanos y "monstruos"**, incluyendo esta última una variedad de personajes secundarios como pueden ser arañas o gigantes de las montañas (mayores aún que los trolls).

Hay también cambios en los héroes, ya que ahora no estaremos limitados a una serie de personajes predefinidos, sino que podremos crear héroes a nuestro gusto para cada una de nuestras facciones; como es de esperar, seguirán ganando experiencia y haciéndose más poderosos a medida que avancemos.

Se ha eliminado la "experiencia de los edificios", una característica del primer juego que hacía que cuanto más usásemos un edificio de producción, mejores tropas saliesen de él.

EN RESUMEN

El juego estará recomendado para todos los fanáticos de la primera entrega, y para aquellos que disfruten con el género de la estrategia en tiempo real. A su favor tiene la genial I.A. y el sistema de formaciones, aparte del gran desarrollo de los modos para un jugador que permitirán jugar más de 40 horas. **Dani Mora**

FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: +16
Género: Acción
Plataforma: Playstation 2
Desarrollador: Konami
Distribuidor: Konami
VISITA: www.konami.com/gs/officialsites/castlevania

PROS_
- **Argumento elaborado**
- **Banda sonora encantadora**
- **Más Castlevania**

CONTRAS_
- **Gráficamente flojo**
- **Poco recomendable para neófitos**

PENSAMOS QUE ES...
Recomendable

CASTLEVANIA - UNA SAGA INMORTAL -

CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS

La leyenda del vampiro refleja en el Conde Drácula su máximo exponente. Todos, por diferentes que seamos, conocemos esta mitológica estirpe de seres demoníacos que perduran en su existencia inmortal gracias a la sangre del resto de mortales.

El mito de estos seres nos ha acompañado durante siglos. De esta forma y como hecho relevante en nuestra cultura europea, estas criaturas han sido reflejadas en todo tipo de expresiones artísticas, desde la literatura pasando al 7o arte y llegando en estas últimas décadas al 8o arte: el entretenimiento digital.

Para la historia han quedado novelas y películas que tratan este tema y que van más allá del simple terror que infunden. La novela de Bram Stoker, su versión cinematográfica de Francis F. Coppola, las poéticas versiones sobre Nosferatu el vampiro o la nada despreciable serie de novelas vampíricas de Anne Rice. Todas ellas han tocado, de una forma u otra, esta temática desde diferentes puntos. Sus poderes sobrenaturales, su seductora presencia, su tentadora llamada, incluso, el dilema de la inmortalidad.

CASTLEVANIA: UNA LEYENDA VIVA

Como no podía ser de otro modo, la forma en la que el videojuego se ha acercado a la leyenda del vampiro corresponde a la figura del misterioso Conde Drácula y nuestra generación, observadores del nacimiento de toda una suerte de consolas, pudimos disfrutar en la SNES de Nintendo de un juego convertido en clásico. Estoy hablando de **Super Castlevania**. Aquel no fue el primero de la Saga pero sí el más conocido, el que, cual vampiro, nos sedujo.

Ahora, la saga continúa explicándonos un poco más la forma en que los chicos de Konami entienden el mito del vampiro. Situémonos en Valaquia, tierra de vampiros y demonios. La familia Belmont ha vuelto a acabar con Drácula, pero el miedo perdura. Su Maldición va más allá de las fronteras de la vida o de la muerte. Aun queda trabajo por hacer.

HÉCTOR, FORJADOR DE DEMONIOS

Con nuestro mando, tomaremos el control de Héctor, uno de los dos maestros de la forja del Conde. Nuestro personaje, arrepentido, abandonó sus poderes antes de la caída de Drácula. Sin embargo, tras la caída de su señor vampiro las cosas no salieron tal y como Héctor creía. Isaac, el otro maestro de la forja y todo el ejército de demonios que en su día los dos forjaron, aun está en pie y debe ser derrotado. Ahora toca romper una promesa y enmendar los errores del pasado. Es la hora de hacer lo que prometió no hacer nunca más. Héctor retomará sus poderes y volverá a forjar demonios para enfrentarse a su temible némesis: Isaac. Empieza la aventura.

Tal y como viene siendo habitual en las últimas entregas de la saga Castlevania, nos encontramos ante un juego mezcla de arcade y RPG. De estilo de juego sencillo, deberemos avanzar a toda costa: eliminando miles de enemigos, ganando objetos, experiencia, poderes... En definitiva, todo eso que tanto nos gusta a los amantes de la saga. Tendremos gran cantidad de mapas a nuestra disposición que podremos escudriñar a placer, volviendo a ellos una y otra vez para descubrir nuevas zonas que antes eran inaccesibles. Montones de enemigos nos esperan en cada fase, os lo puedo asegurar. Además, cada fase con su imprescindible enemigo final entre los que encontramos: minotauros, dragones alados, tremendas armaduras espectrales, etc. Sin olvidar enfrentamientos tan emocionantes como el que tendremos contra Trevor Belmont y su látigo o contra el atemporal Conde de St. Germain.



NO ESTAMOS SOLOS

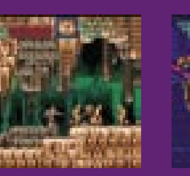
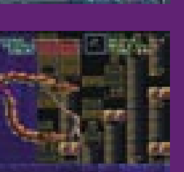
En esta aventura contaremos con la ayuda de los Demonios Inocentes, unas criaturas que nosotros forjaremos y que nos acompañarán luchando a nuestro lado: ganando experiencia, salud, poderes e incluso evolucionando de forma. Tendremos demonios del tipo: sanador, mago, luchador, etc. y podremos ir cambiándolos dependiendo de las circunstancias.

Además, Héctor también es capaz de forjar sus propias armas con los materiales que iremos recolectando. De esta forma, combinando estos materiales, conseguiremos nuevas espadas, hachas, lanzas, mazas, corazas o cascos. La variedad está servida y a medida que avanzamos iremos encontrando nuevos materiales, que nos brindarán la oportunidad de forjar nuevas y mejores armas.

Es una pena que el aspecto del juego no aproveche las prestaciones que brindan las plataformas en las que ha salido. Encontraremos escenarios sencillos pero con detalles y texturas nada innovadoras. Por suerte, la variedad de enemigos que encontraremos es muy alta y la realización de nuestro personaje está bastante bien, pese a que su aspecto se mantenga invariable durante toda la aventura. Tampoco debemos olvidar: los efectos de luces de los poderes y de los hechizos que crean elencos de atractivos colores en pantalla o las tremendas cinemáticas, que presentan una calidad envidiable. Todo acompañado, claro está, de una mágica y característica BSO al más puro estilo Castlevania, como antaño. **Anonio Soto**

NUESTRO VEREDICTO_ Nos encontramos ante una gran aventura que encantará a todos los que hemos jugado alguna vez a un Castlevania, pero que puede dejar un tanto indiferente a las nuevas generaciones de jugadores. Yo personalmente, como enamorado de la saga, he disfrutado como un salvaje con este título a pesar de las carencias antes mencionadas.



CASTLEVANIA RESTROSPECTER

Al pronunciar el nombre de Castlevania todos echamos rápidamente la vista atrás y pensamos en nuestra querida Super Nintendo. Para muchos de nosotros ese fue el primer contacto con esta saga. El título de Konami recibía el nombre de Super Castlevania IV y como podréis intuir, no fue el primer juego de esta genial saga. Con el lanzamiento de Castlevania: Curse of Darkness nos hemos propuesto arrojar un poco de luz sobre la historia de este videojuego comentando algunos aspectos poco conocidos por el público en general.

La primera entrega de esta oscura y mística saga hizo su aparición en el país del sol naciente, bajo el nombre de: Demon Castle Dracula. Corría el año 1986 y por aquellos entonces las dos plataformas donde se lanzó este título fueron la FDS (Famicom Disk System) y la MSX 2. Al año siguiente, en los Estados Unidos y con el cartucho ya instaurado como soporte para videojuegos, apareció la versión americana del mismo rebautizado con el nombre de: Castlevania, ya para NES.

Aquí darían inicio las aventuras de la familia Belmont. Consagrados matavampiros, mantendrán una particular contienda con el demoníaco Conde Rumano. Cada cien años el Conde Drácula vuelve a la vida y los descendientes de los Belmont tienen el deber de acabar con el vampiro. Éste es el destino de los Belmont y también su maldición que, a base de latigazos y todo tipo de golpes, fustigará a los esbirros del Conde para mantener la paz en esa tranquila zona centroeuropea.

Entre el primer Castlevania y la versión para SNES (1991) transcurren 5 años y 6 entregas más de la saga. La versión para SNES será un autentico bombazo y aun ahora es considerado por muchos como el mejor de los videojuegos de esta conocida saga. Exitosa resultará también la segunda entrega para esta consola de la saga, conocida en Europa como Castlevania: Vampire's Kiss (1995).

A partir de aquí, empezará una diversificación de la saga por gran número de plataformas manteniendo su peculiar estilo, tan adictivo y entretenido. Encontraremos títulos en Mega Drive (1994), SEGA Saturn o PSX (1997). En el año 1999 aparece en N64 una nueva entrega. Bajo el nombre de Castlevania 64 la saga realizaba su cambio más drástico, adaptándose a los nuevos tiempos, pasando de las 2 a las 3 dimensiones. La grande, por aquellos tiempos, de Nintendo recibiría otro título más de la saga: Castlevania: Legacy of Darkness. Pese a todo, el nuevo estilo no cuajó del todo entre el público. Necesitarían su tiempo para adaptarse al radical cambio.

Sin embargo, el estilo plataformero 2D no se perdió e imperó en las portátiles, que seguían ofreciendo un aspecto más cercano a sus inicios. Castlevania: Circle of the Moon (2001) fue la primera entrega para GB Advance y supondría un nuevo éxito para la compañía nipona. El público pudo disfrutar de hasta tres versiones más en portátiles, la última en 2005 para Nintendo DS, con la incorporación de su pantalla táctil. Hablamos de Castlevania: Dawn of Sorrow.

Trasladémonos ahora al año 2003, aquí haría aparición el primer Castlevania para PlayStation 2, hablamos de: Lament of Innocence. De este título saltamos inevitablemente al último: Castlevania: Curse of Darkness (2005), que supone, a su vez, el paso a la plataforma de Microsoft: la Xbox.

Más de 20 videojuegos y 20 años de historia es el legado de este videojuego al mundo del entretenimiento digital. La cosa no acaba aquí, estoy seguro de ello. Igual que el Conde Drácula, la saga de Konami resurgirá de nuevo para continuar ofreciéndonos más y más. El público lo agradecerá.

FICHA DE PRODUCTO_

Clasificación PEGI: 3+
Género: Estrategia
Plataforma: Playstation 2
Desarrollador: KCET
Distribuidor: Konami

PROS_

- **Un primer simulador de gestión se merece cierto margen de confianza. La saga Pro Evolution Soccer se traslada a los despachos de forma brillante**



CONTRAS_

- **Lástima que no podamos jugar con los partidos como sucede con la mezcla FIFA-TCM**
- **No llega a la generosidad de contenidos del gran TCM**

PENSAMOS QUE ES...
Muy recomendable



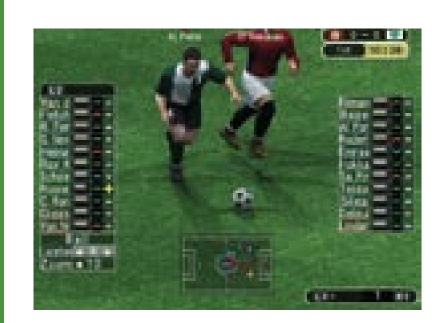
QUEDATE EN EL BANQUILLO

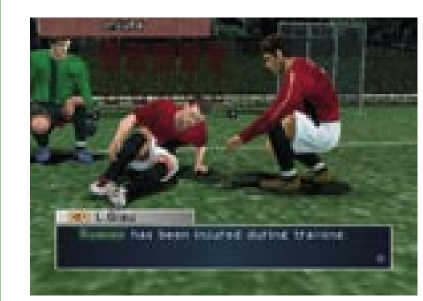
PES MANAGEMENT

Es conocido por todo jugón que se precie que el mejor juego de fútbol de la historia es **Pro Evolution Soccer** y que por lo único que ha sido criticado, hasta el momento, es por falta de un manager en condiciones. Una herramienta que nos permita dirigir al club de nuestros sueños, que nos permita ser el mejor entrenador, y porqué no: ser el club más rico de la historia.

Los chicos de KCET cogieron todas las peticiones de los usuarios de **PES** y de las mejoras que se podrían incluir en la famosa Master League. Se pusieron manos a la obra para conseguir lo que todos estábamos esperando desde hace años: un juego que nos quiere ofrecer la magia de nuestro querido PCFutbol y/o la espectacularidad del **Total Club Manager**, pasando por la sobriedad del gran **Championship Manager**. El resultado es una mezcla de todos estos títulos: lo mejor de cada uno. Pero... ¿habrán encontrado la fórmula mágica que hemos estado esperando tanto tiempo? Vamos a ver.

En primer lugar, hay que dejar clara una cosa: el que espere que durante el desarrollo de la partida podrá disputar un partido con el simulador de **Pro Evolution Soccer** que empiece a despedirse de esta idea. Y es que **PES Management** nos ofrece un completo simulador de gestión en el que se nos permite ser un presidente de un club de prestigio o bien el entrenador de la plantilla. En ningún momento seremos jugadores caprichosos, bien pagados, que pueden llegar a provocar nuestra dimisión.





Formaremos nuestro equipo de empleados, escogeremos a nuestro club preferido y nos prepararemos para enfrentarnos a la presión que se nos marca desde la dirección del club. Los objetivos se dictaminan al inicio de la temporada y si no se cumplen se nos mostrará el fatídico camino de la puerta de salida.

En el recorrido del juego, ¿qué nos encontramos? Una estructura de menús que cuida hasta el último detalle: descubriremos los entresijos del club, planificaremos la plantilla, ficharemos a los mejores jugadores sin malgastar el dinero de la caja, haremos seguimientos a los jugadores de otros equipos para que algún día puedan entrar a formar parte de nuestro equipo ... y otras múltiples opciones de gestión que iréis descubriendo poco a poco.

Una vez configurado nuestro equipo de colaboradores, pasaremos a estructurar: la estrategia de la plantilla, el sistema de juego y el plan de entrenamientos de cara a la pretemporada. En la celebración de un partido seremos el entrenador. Aquí, sufriremos de lo lindo porque, a diferencia de otros juegos del mercado que lo permiten, no podremos coger las riendas del juego ni podremos introducir el CD de **Pro Evolution Soccer 5** para poder disputar el partido. Lo contemplaremos en "modo visionado" con todos los elementos gráficos que caracterizan a la saga **PES** pero sólo controlando aspectos como: el ánimo de los jugadores, su posición en el campo, o el cambio de estrategias según se desarrolle el juego.

Al finalizar la temporada se evaluará nuestro rendimiento y se nos comunicará la decisión de si renovamos el contrato o nos vamos por donde habíamos venido (eso si no nos han echado antes de comernos el turrón navideño). **Ferràn García**

NUESTRO VEREDICTO_ Estamos ante un título que ofrece todo lo que se puede esperar de una primera versión de un simulador de gestión. Aunque no es tan completo y tan denso como la franquicia Total Club Manager ni tampoco es tan: simple, predecible y lamentable, como el actual PC Fútbol. Estamos ante un título que promete mucho y que es un fenomenal punto de partida para los grandes seguidores de Konami y de la saga Pro Evolution Soccer. Dejará satisfechos a la gran mayoría de usuarios. No os lo debéis perder.

FICHA DE PRODUCTO_

Clasificación PEGI: TBC
Género: Acción
Plataforma: XBOX 360
Desarrollador: Relic Entertaintment
Distribuidor: THQ
VISITA: www.theoutfitgame.com

PROS_

- **El planteamiento inicial de la acción. Una mezcla de estrategia táctica, acción y buenos gráficos que nos meten rápidamente en la aventura**



CONTRAS_

- **La mezcla de estos tres factores se diluye rápidamente cuál mayonesa cortada**

PENSAMOS QUE ES...
Recomendable

ACCIÓN TOTAL, ESTRATEGIA Y TÁCTICAS

THE OUTFIT

Vuelve la Segunda Guerra Mundial, pero, esta vez de la mano de THQ con un título cercano a la acción total, a la estrategia y a las tácticas de combate.

Y decimos cercano a la acción porque, a priori, nos viene a ofrecer horas y horas de acción, pero, una vez lo jugamos el sabor que se nos queda es algo amargo. Como si nos faltara algo. Una sensación de vacío que a continuación os describiremos.

No es una novedad para nadie que la trayectoria de THQ en los últimos años no es demasiado brillante. Sus elecciones en el mercado están marcadas por grandes dosis de originalidad que nos atraen rápidamente pero que no llegan a llenar al hardcore gamer. **"The Outfit"** encaja perfectamente en esta idea. Tomando de inicio un comando de marines se nos propone un título que mezcla la estrategia táctica de grupos al más puro estilo **"Full Spectrum Warrior"** con la acción desenfrenada de títulos de acción como el sensacional **"Unreal Tournament"**.

En el juego controlaremos a un comando de tres soldados aliados con 12 misiones que nos harán recorrer Europa con el único objetivo de exterminar a los alemanes nazis. En este recorrido usaremos todas las armas que nos podamos imaginar: rifles escopetas de francotiradores, lanzallamas, granadas, bazookas... Marcharemos en formación lineal controlando a uno de los tres personajes. Los otros dos nos podrán cubrir con una IA que nos recordará a **Medal Of Honor**. Sólo contarán los disparos que realicemos con nuestro personaje y no la de los camaradas.

El carácter militar del juego viene marcado por el desarrollo de las misiones y de la puntuación que obtengamos en cada una de ellas. Los puntos de coraje obtenidos nos ayudarán a: comprar nuevos vehículos, obtener refuerzos, colocar torretas de disparo automático... Ayudas que, sin lugar a dudas, nos podrán facilitar superar la misión que se nos haya designado.

Uno de los aspectos a destacar es el sistema de logros que ganamos según avanzamos en las misiones. Obtendremos medallas por conquistar una colina sin ninguna baja, por capturar una torre en poco tiempo, etc. Pero, como tampoco podía ser de otra manera, estos logros no nos sirven más que para presumir con nuestros colegas porque, como sucede con la mayoría de los juegos del catálogo de xbox360, los logros no aumentan nuestra cuota de puntos de jugador.

> Uno de los aspectos a destacar es el sistema de logros que ganamos según avanzamos en las misiones.



Creo que el error de THQ radica en querer mezclar pequeñas dosis de acción-destrucción total y mata-mata al estilo arcade de **"Commando"**.

Su acabado gráfico no podía ser más espectacular. La potencia de xbox360 se pone de manifiesto ofreciéndonos unos amplios escenarios en los que todo sucede a tiempo real, sin ralentizaciones ni fallos. Para que podáis haceros una idea de lo que os estamos intentando describir: el juego recuerda visualmente a la saga **"Army Men"** pero sin los errores visuales de aquella franquicia. **Ferràn García**



NUESTRO VEREDICTO_ En definitiva, estamos ante un título que quiere ser un juego de acción y que consigue entretener en sus primeros envites. Que quiere ser un juego de estrategia táctica militar y fracasa estrepitosamente. Y que quiere ser un juego apreciado por su calidad técnica, faceta que aprueba con creces. Un título para alquilar un fin de semana y pasarlo de muerte. Poco más.



FICHA DE PRODUCTO_

Clasificación PEGI: 12+
Género: Motor
Plataforma: PC
Desarrollador: Moon Byte
Distribuidor: Atari
VISITA: www.atari.com/crashday



PROS_

- **Diversión asegurada**
- **Libertad de creación**
- **El brillo de los coches**
- **Música**

CONTRAS_

- **Cierta dificultad en algunos momentos**
- **Poca variedad de coches**

PENSAMOS QUE ES...
Muy recomendable



... EMPEZAR EL DÍA DESTRUYENDO COCHES

CRASHDAY

Cada día suceden más accidentes de coches, y siempre deseamos que no nos pase a nosotros ni a nuestros seres queridos. Paradójicamente, no sabemos cómo ni porqué, los juegos de gran velocidad y de duelos para demostrar que somos los mejores al volante nos fascinan. Atari con la ayuda de sus desarrolladores Moon Byte y Replay Studios (desarrollador del juego Survivor) sacan al mercado Crashday, un juego donde: la velocidad, el control y las armas, serán tus aliados para superar excitantes pruebas.

La verdad es que yo no fomento ni apruebo el uso de las armas en la vida cotidiana, ni el poder llevarlas al instituto por si un "chico malo" te dice una palabra fuera de lugar, pero... no os equivoquéis, en Crashday son importantísimas!! Estaréis deseando ganar dinero para poder adquirir nuevo armamento: ligero o pesado. Disfrutaremos viendo como nuestros cohetes destrozan al contrario... y podremos, justo un instante antes de pasar por sus restos ardientes, plasmar ese momento: como si de un trofeo se tratase.

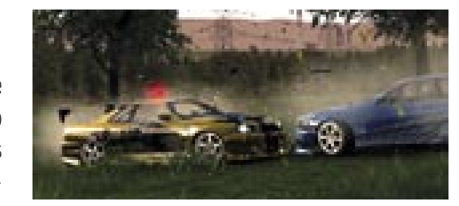




PARADA EN EL TIEMPO...

Un magnifico detalle del juego es que podemos parar el tiempo justo cuando lo deseemos. De las posibilidades que nos ofrece Crashday a mi, me cautivaron especialmente dos. La primera se consigue de la siguiente manera: tu coche debe coger velocidad con el turbo y justo cuando esté a punto de colisionar con el enemigo debes disparar un torpedo. El torpedo destrozará al contrario y tú podrás pasar por en medio de sus llamas. Detienes el tiempo y disfrutas del momento... La segunda y sencilla de conseguir: activaremos el turbo para chocar directamente sobre el adversario, justo cuando le quede poca resistencia a los coches, provocaremos el choque directo así su coche saltará por los aires reventando en llamas y tú... pasando a su lado ¿Impresionante verdad?

La diversión está asegurada. Además nos ofrece una gran cantidad de pruebas a superar. Antes de empezar a jugar lo mejor será hacer un recorrido por el menú. Hay un apartado de minijuegos, al que llegaremos si no es que nos dejamos influir por **la calidad de la música**: pop británico, ritmos electrónicos poco convencionales... Algunas de las pruebas que encontraremos en este apartado son: "salta lo más lejos posible" aunque para ello nuestro coche deba explotar en el aire; la destrucción de escenarios, acción antiestrés donde las haya; pasar todos los checkpoint posibles (no me importaría que la eliminasen). Si seguimos observando, veremos que también podremos escoger "carrera simple" y "campeonato" ,**7 modos de juego**, con pruebas similares. La diferencia es que en el campeonato puntuaremos para poder ganar: más coches, otras pistas donde correr en las carreras simples y dinero para tunear nuestro coche. En las carreras simples nuestro objetivo será: quedar en primera posición; y como no... la satisfacción de poder destruir al contrario y convertirnos en el único que llegue a la meta. Otras pruebas interesantes son: la de "pasar la bomba", "llevar la bandera"y "conducción libre" donde al alcanzar cierta velocidad exigida explotarás. La que más me gusta es "la de conducción libre" porque además se te puntúa la cantidad de saltos largos que des, y cómo superes los loopings.



TENDREMOS LIBERTAD...

Exacto, tendremos libertad, libertad para lo que mejor sabemos hacer. Una de ellas es modificar el coche a nuestro libre albedrío. Disponemos de cantidad de opciones: diversidad de ruedas deportivas, de alerones, de pegatinas, de suspensiones, de armas, etc.
Otra posibilidad de libertad será la de poder construir nuestras propias pistas: de destrucción, de saltos o de control. Disfrutaremos del tiempo montando algo que después nos deleitará ya que **podremos probar los coches tuneados en las pistas creadas**. En nuestras pistas podremos: sentir vibrar la carrocería de nuestro coche; percibir la parada del motor en el aire; y escuchar el zumbido de los cohetes que van dirigidos a nosotros y que pasan casi rozándonos.

El juego dispone de unos **gráficos bastante aceptables, destacando el modelado de los coches**. Los excelentes brillos y reflejos en la carrocería en un soleado paisaje harán del momento algo inolvidable. Hay que decir que el juego requiere una buena máquina para que vaya fluido. Los grandes escenarios y los detallados modelos requieren de la mejor atención. **Javier Mora**

NUESTRO VEREDICTO_ Señoras y señores, tenemos ante nosotros un juego divertidísimo de acción al volante, que promete proporcionarnos, en sus diferentes opciones de juego, grandes momentos. Nos ayudará a quitarnos el estrés o a disfrutar de una carreras con los amigos. Así que no lo dejéis escapar.

FICHA DE PRODUCTO_

Clasificación PEGI: +16
Género: Acción
Plataforma: Analizazo XBOX 360, también para Playstation 2, XBOX, PC
Desarrollador: Ubisoft
Distribuidor: Ubisoft
VISITA: www.ghostrecon.com

PROS_
- **La calidad gráfica**
- **Las explosiones son alucinantes**
- **El realismo del combate**
- **Que esté doblado al castellano**

CONTRAS_
- **Puede resultar muy difícil**
- **Las emboscadas de los mexicanos**



PENSAMOS QUE ES...
Excelente



RÁPIDOS, INVISIBLES Y MORTALES

GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

Dicen que en el amor y en la guerra todo vale, pero la realidad es que en el campo de batalla lo que realmente vale, lo que separa a los vivos de los futuros cadáveres, es el sigilo. La organización, la puntería y la sangre fría, cualidades de las que los ghosts hacen gala.

¿Qué es un ghost? Es el soldado del futuro, equipado con la tecnología armamentística y las armaduras más avanzadas. Es el soldado mejor entrenado y con mejores dotes para la guerra. Los primeros en actuar en caso de crisis y los últimos en abandonar el conflicto. Parece que esta vez va en serio eso de: "Los mejores de los mejores ¡Señor!".

Este nuevo Ghost Recon nos sitúa en el papel de Scott Mitchell, un capitán de unidad ghost enviado a la ciudad de México D.F. para detener a unos corruptos militares mexicanos que venden armas y tecnología a las FARC colombianas. La misión coincide con la reunión en la ciudad de los presidentes estadounidense, canadiense y mexicano para firmar un acuerdo de política de seguridad. Pronto se torna en una misión de protección y de rescate del presidente de Estados Unidos, secuestrado por unos rebeldes que intentan derrocar al presidente del país hispano.

ESTO NO ES UN ARCADE, SOLDADO

Advanced Warfighter sigue la estela de la saga Ghost Recon, que a su vez es heredera del mítico y tremendamente difícil Rainbow Six. Esto se traduce en una jugabilidad tan realista que incluso podría clasificarse de simulación. Aquí no hay barra de vida ni regeneración de los puntos de salud: si el jugador recibe un disparo certero morirá al instante, aunque si la herida no es grave podrá seguir la misión encogido y jadeando por el dolor. Las misiones en que comandamos un equipo ghost (compuesto por 4 soldados) recuerdan mucho al excelente Full Spectrum Warrior, aunque no alcanzan tanto realismo. Como capitán de unidad ordenaremos a los demás que se muevan a un cierto punto, que se cubran, que formen, que disparen a un objetivo... Aunque personalmente hecho de menos alguna de las opciones más interesantes del mencionado FSW, como ordenar que se cubra una determinada zona o se efectúe fuego de cobertura.

En Ghost Recon no podemos avanzar "a lo Rambo", apretando los dientes y el gatillo como salvajes. Hay que avanzar con sigilo, vigilando cada esquina para ver antes de ser vistos. **Permaneceremos agazapados tras un muro mientras un mexicano nervioso vacía su cargador y saldremos cuando intente recargar para dejarle un bonito recuerdo entre ceja y ceja**.

Los tiroteos no suelen durar más que unos segundos, pues para los dos bandos las balas resultan mortales casi al primer impacto, pero esto no nos librará de encontrar posiciones fuertes del enemigo en una calle estrecha o en la puerta de un edificio. En esos casos, cuando asomar la cabeza es lo último que hace un soldado en su vida, lo mejor es echar mano de las granadas – cuyo efecto es devastador en espacios cerrados- o del trabajo en equipo, ordenando a nuestros soldados que cubran esa puerta mientras rodeamos el lugar para entrar inesperadamente por otro sitio.

El HUD se basa en el sistema CrossCom, con el que se equipa a todas las unidades ghost. Se trata de un avanzado sistema de comunicaciones entre miembros del equipo y el resto de las fuerzas del campo de batalla. A través del CrossCom podemos obtener mapas vía satélite e incluso controlar aviones teledirigidos de reconocimiento, que nos darán una vista de pájaro sobre las calles infestadas de enemigos que nos esperan. Podemos también asignar objetivos a un helicóptero Blackhawk o a un tanque de apoyo.

COMBATE DE PRÓXIMA GENERACIÓN

Uno de los elementos más impactantes Ghost Recon: Advanced Warfighter son los gráficos. Estamos ante uno de los juegos más espectaculares de los que se han visto hasta ahora en Xbox 360. Los modelos de los soldados y sus movimientos son increíblemente realistas y variados. Es sorprendente el realismo de algunas animaciones de los soldados, como las que vemos cuando suben a un helicóptero: el capitán de la unidad se queda en la puerta mientras sus compañeros llegan, ayudándolos a subir y vigilando los alrededores.

La ciudad de México D.F. está representada al dedillo, con calles repletas de elementos ambientales. Los momentos más espectaculares los veremos desde la cabina del helicóptero que nos transporta de un lugar a otro, con la gigantesca ciudad totalmente en 3D a nuestros pies, cubierta de una densa contaminación. **Durante la partida veremos toda clase de efectos de iluminación: reflejos metálicos, bruma, fuego, y unas explosiones dignas de un oscar a la mejor explosión** (si algún día llega a existir tal oscar). En las explosiones y en las columnas de humo salta a la vista la calidad del sistema de partículas con que se ha dotado al juego.

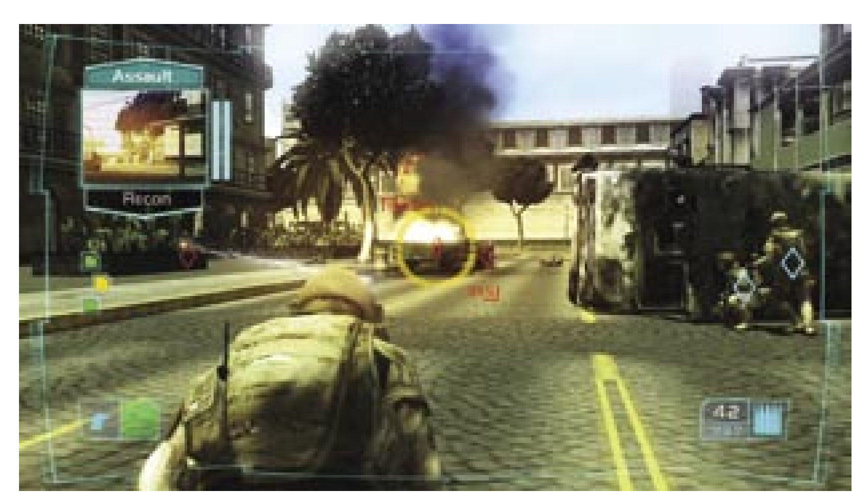
Es de agradecer también el excelente doblaje al español que ha realizado Ubisoft. Por desgracia, estamos acostumbrados a que los juegos de acción sean en inglés, ya que las conversaciones son pocas y de no demasiada importancia. Da gusto escuchar al capitán de los ghosts gritando "Reagrupaos entorno a mi" o "Tranquilo muchacho, no te pasará nada" cuando un compañero cae herido. **Arnau Sans**



Durante la partida veremos toda clase de efectos de iluminación: reflejos metálicos, bruma, fuego, y unas explosiones dignas de un oscar a la mejor explosión



NUESTRO VEREDICTO_ Si lo que buscas es un juego de acción rápida sin complicaciones, Ghost Recon: Advanced Warfighter no es tu elección más adecuada. Pero si lo que te gusta es el realismo, las armas, la estrategia de guerra urbana, una tensión que te hará saltar de la silla cuando oigas un disparo y unos gráficos que quitan el hipo, no busques más.







FICHA DE PRODUCTO_

Clasificación PEGI: 3+
Género: Motor
Plataforma: Analizado Playstation 2, también para Xbox, PC y PSP
Desarrollador: Atari
Distribuidor: Atari
VISITA: www.outrun2006.com



PENSAMOS QUE ES...
Bueno



PROS_
- **Divertido y alocado**
- **La sensación de velocidad**
- **Gran cantidad de Ferraris**
- **Todo el contenido Extra**



CONTRAS_
- **Gráficamente limitado**
- **Puede acabar cansando**

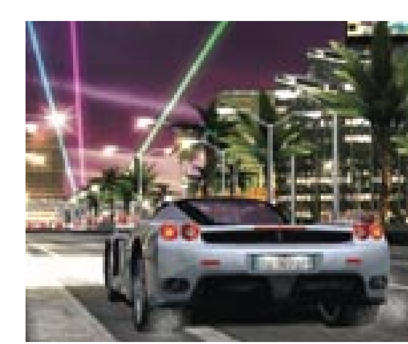
COCHAZOS Y CHICAS CAÑON

OUT RUN 2006 COAST TO COAST

Hay cosas que se mantienen en la cultura popular durante años, incluso durante décadas. Hablo de ciertos dichos, estereotipos si lo deseáis, que así se mantienen durante tiempo indefinido hasta que viene un nuevo paradigma que cambia estos conceptos unificados y hacen caer el "mito".

¿Cuál es el mito en este caso? y sobretodo ¿qué tiene que ver con los videojuegos? El "mito" es que en el asiento del copiloto de un cochazo siempre hay una chica buenorra que goza con el solo tacto de la tapicería en su piel. Esto puede ser cierto o no, en muchos casos no lo es, ya lo sabemos, pero el estereotipo ya está formado y el simple hecho de que el 5% de las personas que van de copiloto en un cochazo sean tías buenorras es suficiente para mantener el dicho popular. Así es nuestra cultura.

Respondiendo a la segunda pregunta, en referencia a qué tienen que ver mis palabras con el mundo de los videojuegos, yo os contesto. Hace muchos años, cuando yo sólo era un zagal sin más preocupaciones que encontrar 25 pesetas para echar una partidilla a las recreativas, existía un juego sobre cochazos y chicas cañón, que a modo de contrarreloj, nos llevaba por los EEUU en nuestro Ferrari rojo. ¿Lo recordáis? Estoy hablando de Out Run. Este juego reflejaba nuestra sociedad. Reflejaba la necesidad de una sociedad consumista: el éxito. Representado en este caso por cochazos y chicas.



Parece que esto puede quedar lejano. Los videojuegos han superado esas premisas tan básicas y ahora su universo es más complejo. No obstante, para recordarnos la raíz del comportamiento humano vuelve Out Run. Vuelve para recordarnos que lo que realmente gusta a los hombres no es la literatura, ni disfrutar de un buen vino, ni gozar de un atardecer. Lo que nos gusta, son los cochazos y las chicas.

Han tenido que pasar unos cuantos años desde el primer Out Run de SEGA. Ahora en el 2006 las cosas han cambiado un poco y eso se nota. Nos encontramos en un entorno totalmente 3D, mucho más realista y con gran cantidad de detalles y escenarios que irán cambiando cada Checkpoint que crucemos. Sin embargo debemos reconocer que el juego no explota todas las posibilidades de nuestra consola, presentando un aspecto muy sencillo, quizá demasiado.

Excepto nuestro precioso Ferrari, el resto de coches presentan un aspecto muy light pese a que podemos encontrar cierta variedad. Nuestro vehículo tendrá unos bonitos reflejos y un colorido y una textura muy buenos. El acabado de todos los cochazos de la prestigiosa marca italiana que podremos usar es muy digno. Es una pena que dicho acabado no se halla generalizado al título entero.

El estilo de juego no esconde ningún misterio. Debemos recorrer los EEUU de costa a costa con nuestro Ferrari, cruzando por todo tipo y variedad de escenarios. Comenzando con poco más de minuto y medio de tiempo, deberemos ir alcanzando los puntos donde se nos sumará un extra de tiempo. El ritmo del juego es frenético y la sensación de velocidad conseguida no está nada mal. Además, a esto, hay que sumarle que deberemos impresionar a la chica que nos acompaña, materializando sus deseos más kamikazes.

Nuestra acompañante tendrá ideas tan lúcidas como: hacernos chocar contra el máximo número de coches, adelantarlos en zig-zag, pasar entre dos coches, etc. Para sorprenderla y meternosla en el bote tendremos que ser los más machos del asfalto y cumplir sus deseos. El manejo del coches es muy intuitivo y radical, el freno se usará poco y los derrapes estarán a la orden del día, con un control del contravolante muy exagerado pero efectivo y divertido.

De este modo podremos ir avanzando y acumulando puntos que nos permitirán desbloquear nuevas opciones (como nuevas chicas, diferentes modalidades de juego, etc.). Además, como aliciente a tanto kilómetro realizado, podremos elegir entre diferentes emisoras de radio, más o menos cañeras, todas ellas con un toque retro muy acertado y divertido al más puro inicio de los años 90. **Antonio Soto**

NUESTRO VEREDICTO_ **Nos encontramos ante un título muy entretenido que nos puede hacer pasar unas cuantas divertidas horas en compañía o en solitario. Muy recomendable para nostálgicos. El juego no pretende ser un bombazo sino más bien un homenaje al mítico juego de conducción arcade de SEGA. Arcade en su estado más puro.**

LA GRAN ENCICLOPEDIA DEL MUNDO DEL MOTOR

TOCA RACE DRIVER 3

El género de las carreras de coches es uno de los más trillados y saturados del mercado del videojuego: decenas de juegos de Formula 1, de GT, de Rally, de Karts... Para destacar individualmente en el gran conglomerado que son los juegos de motor sólo hay dos opciones: ser el mejor en una especialidad, como **Colin McRae Rally** o **Project Gotham Racing**; o abarcar un gran número de especialidades automovilísticas con una calidad muy alta. Esta última es la fórmula de éxito de la saga Toca Race Driver, que ya va por la tercera entrega y, que se ha hecho con un lugar ente la nobleza del mundillo de los neumáticos virtuales.

Podríamos definir a **Toca Race Driver 3** como un juego que intenta proporcionar al jugador casi todos los tipos de competiciones de motor existentes en el pasado y en la actualidad: GT, Off Road, Rally, Ovales, Open Wheel, Touring Cars, V8, DTM, F3, Formula BMW, Formula Palmen Audi... además de ciertas excentricidades como carreras de Monster Trucks, con ruedas de metro y medio, o bólidos monoplaza de los años 30.

En total, el juego cuenta con 35 deportes de motor distintos, algunos accesibles desde el primer momento y otros que se irán desbloqueando conforme ganamos carreras.

No sería descabellado pensar que un juego que intenta representar tantas disciplinas del motor tuviese una conducción muy arcade, pero **Toca 3** destruye el dicho de "El que mucho abarca, poco aprieta". El grado de dificultad es ajustable al gusto del consumidor, pero ya en un grado medio el realismo es muy, muy elevado. El piloto no sólo deberá preocuparse del volante, sino también de los hasta 21 coches que le rodean y que intentan adelantar con mayor o menos pericia. Hay que decir que algunos pilotos cuentan con una IA superior a los demás y conducen con bastante mala leche, echándonos del asfalto si pueden. En cuanto a la conducción, el elemento realmente determinante a la hora de ganar o perder una carrera, cada coche tiene un comportamiento físico completamente distinto, y no me refiero a que acelere más o menos o que se agarre un poco mejor al asfalto.

En un juego con una diversidad tan alta notareis la diferencia abismal entre conducir un Beetle adaptado para el Off-road, un Clio de competición, un Mitsubishi Lancer Evo VIII MR o un Muscle Car Pontiac Firebird. Si intentais girar un Muscle Car con la misma violencia que un Off Road acabareis dando trompos por todo el circuito. De hecho, es prácticamente imposible pasar de una modalidad de carrera a otra sin un periodo de entrenamiento intermedio, a no ser que queráis hacer el ridículo y que toda la grada se ría de vuestra torpeza.

Para que cada coche pueda hacer gala de este comportamiento característico, se ha dotado al juego de un nuevo motor físico que tiene en cuenta cada pieza del vehículo por separado, con su peso y sus propiedades aerodinámicas. El sistema de choques es bastante realista, de modo que si en un impacto perdemos el alerón, nuestro agarre disminuirá y la trazada de las curvas deberá ser más lenta. El detallismo en este aspecto llega incluso a la temperatura de los neumáticos. Unos cauchos recién estrenados deberán calentarse con unas vueltas antes de la carrera para alcanzar su temperatura de agarre óptima (de lo que nos informarán desde boxes), y si nos salimos demasiado de la pista veremos como esta temperatura desciende, así como su rendimiento.





FICHA DE PRODUCTO_

Clasificación PEGI: 12+
Género: Motor
Plataforma: Analizado PC, también para XBOX y Playstation 2
Desarrollador: Codemasters
Distribuidor: Codemasters
VISITA: www.codemasters.com/tocaracedriver3

PROS_

- La variedad de tipos de competición
- El sonido envolvente
- El comportamiento realista del coche
- Los vídeos entre carreras

CONTRAS_

No hay climatología dinámica
Puede resultar muy difícil

PENSAMOS QUE ES...
Muy recomendable

NUESTRO VEREDICTO_ Los amantes del mundo del motor pueden catar variedades muy distintas de competición gracias a éste Toca Race Driver 3. La variedad de carreras, de vehículos y de circuitos, junto con un altísimo realismo de conducción son las principales bazas de este juego.



Los elementos del circuito, como las distintas superficies sobre las que corremos, también tienen un papel crucial en el comportamiento de nuestro coche. Si en una curva, a altas revoluciones, salimos del asfalto y pisamos la grava notaremos como esa rueda resbala y desestabiliza el coche, ante lo que deberemos enderezar la trazada o perderemos el control por completo. Con un buggy Off Road o un coche de Rally no habrá demasiados problemas para circular por tierra o hierba, pero si intentáis acelerar fuera de pista con un V8 empezareis a dar vueltas sin control y el único remedio será esperar a que el coche se pare. Lo único que se hecha de menos en el aspecto físico es la inclusión de efectos climatológicos dinámicos, cosa que sí estaba presente en **Toca 2**.

Con 35 modalidades de carreras hacía falta un gran número de circuitos de distintos tipos; y así se ha hecho. El juego cuenta con 39 circuitos reales, entre los que se encuentran algunos tan míticos como Silverstone, Bathurst o Nurburgring. Estos circuitos cuentan además con variaciones de su trazado licenciadas también de forma oficial, lo que hace que la suma total de recorridos distintos sea superior a 80. Que se traducen en más de 150 millas de circuito.

El modo Gira Mundial nos pondrá en la piel de un piloto novato que intenta abrirse camino en el difícil mundo de la competición automovilística. Es interesante ver como **Toca 3** no se limita a ponernos en la parrilla de salida de una carrera tras otra. Cada vez que finalicemos una sesión veremos como nuestros compañeros de equipos nos felicitan por una buena actuación o nos piden mejores resultados en caso de no haberlos conseguido. Incluso recibiremos la furiosa y amenazante visita de algún contrincante si durante la carrera hemos sido demasiado violentos. Todo ello en forma de vídeo que además está perfectamente doblado al castellano. **Arnau Sans**



SABIAS QUE_ **En Toca Race Driver podemos encontrar todos estos modelos.**

Audi A4 DTM
Alpine A110 1600 S Group 4
AMG-Mercedes C-Klasse
Ariel Atom
Audi Quattro Sport
Baja Motocross
BMW M1 Group 4
BMW Formula BMW
BMW Williams FW27 2005
Buick GS455
Caterham 7 Superlight
Chevrolet Corvette L88 Sunray DX
Chevrolet Silverado 04/05
Corvette C5R
Dallara Indycar
Dodge Charger
Ford Falcon BA
Ford Falcon AU
Gemballa GT· 750 EVO
GHE GT Light
Holden Commodore VY
Holden commodore VZ
Holden Commodore VX
Honda Ride-on Lawnmower
Honda 250EX
Honda Civic Type R
Honda S2000
Honda NSX
Honda Civic 2006
Koenig GT-D
Koenig GT
Lancia Beta Montecarlo Turbo
Lancia Stratos
Lotus Type 49
Marcos Mantis
Mari MK9 Max Kart
Mercedes-Benz W196
Mercedes-Benz W25
MG Xpower SV-R
MG DR Super 1600
Mitsubishi Pajero Evolution
Mitsubishi Lancer Evolution IV
Mitsubishi Lancer Evolution VI
Mitsubishi Lancer Evolution VIII MR
Morgan Aero 8
Mosler MT 900R
Nissan 2004 Dakar Pick Up
Nissan Nismo Fairlady Z S-tune
Noble M12 GTO 3R
Opel Vectra GTS V8
Palmer Jaguar JP1
Paniz G-Force Indicar
Pontiac Firebird Formula 400
Renault Clio Cup
Renault Clio Sport V6
STRANA: Super Truck
Subaru Impreza 22B Sti
Subaru Impreza N10
TVR T400R
Turnham Sandframe
Ultima GTR
Ultima Can-Am
Vauxhall Monaro
Vauxhall VX220 Turbo
Volkswagen Race-Touareg
Volkswagen Beetle Baja Bug
Williams FW11b
Williams FW18
WSC Sprint Car



ALONE IN THE DARK | El nacimiento del Survival Horror

Juegos tan míticos como Resident Evil, Silent Hill, Parasite Eve, Dino Crisis o Fatal Frame, junto con todas sus secuelas, pertenecen al género Survival Horror. Y todos ellos tienen un antepasado común: Alone in the Dark, que apareció para PC en 1992

LA HISTORIA

Ezejial Pregzt era uno de los piratas más sangrientos en el año 1620. Su avaricia sólo era comparable a su interés por el ocultismo. Un día desapareció de su barco y se internó en los pantanos de Louisiana, donde aprendió magia negra y se convirtió en un discípulo de Cthulhu, obteniendo así poderes ocultos y la inmortalidad. Como discípulo de Cthulhu cambió su nombre a Eliah Pickford y destinó su fortuna pirata a la construcción de la mansión Derceto. Bajo las plantaciones de Derceto, trabajadores contratados por Pickford construían un entramado de cavernas secretas destinadas a las artes oscuras de su dueño. Pickford murió antes de poder invocar a Cthulhu, aunque su condición de inmortal permitió que su espíritu siguiese vivo dentro de su cuerpo putrefacto. Sus sirvientes colocaron el cadáver en un trono subterráneo tallado en la base de un gigantesco árbol.

Años más tarde la familia Hartwood se instaló en lo que quedaba de la mansión Derceto y la reconstruyó. El espíritu de Pickford invadió los sueños de los miembros de la familia, intentando poseerlos para proseguir su plan de invocar a Cthulhu, pero lo único que consiguió fue matarlos a todos.

Alone in the Dark empieza cuando Jeremy, el último de los Hartwood que vivía en la mansión, se suicida misteriosamente. Los protagonistas, el investigador Edward Carnby y Emily Hartwood (sobrina del fallecido) debían internarse en la gigantesca casa y descubrir sus terribles secretos y desvelar el misterio de la muerte de Hartwood. Una vez llegaban al ático de la mansión la pesadilla se desataba. A su alrededor empezaban a aparecer zombis y todo tipo de criaturas terroríficas, a las que se combatía directamente con armas o mediante la astucia al resolver ciertos puzzles. Pickford intentaba retener a los dos intrusos con la ayuda de sus criaturas, para así poder poseerlos. Finalmente Carnby y Emily llegan a las cavernas donde Pickford se esconde. Lo derrotan con un signo de Yael y queman su cuerpo con una luz de aceite.

EL NACIMIENTO DEL SURVIVAL HORROR

Juegos tan míticos como Resident Evil, Silent Hill, Parasite Eve, Dino Crisis o Fatal Frame, junto con todas sus secuelas, pertenecen al género Survival Horror. Y todos ellos tienen un antepasado común: Alone in the Dark, que apareció para PC en 1992.

El primer **Alone in the Dark** fue desarrollado en los estudios de Infogrames. Frederick Raynal programó una primera versión del motor gráfico y desarrolló un nivel funcional del ático de la mansión, que se convertiría en el nivel inicial del juego, con la ayuda de Didier Chanfray, encargado del modelado 3D de los personajes. El trabajo artístico de Yaël Barroz fue seleccionado en un concurso interno de Infogrames para completar el equipo de desarrollo.

El juego ofrecía momentos de exploración, de lucha y puzzles de todo tipo. Todo ello bajo una constante atmósfera de miedo y oscuridad, patrones que definieron el nuevo género del Survival Horror. La ambientación y la historia de Alone in the Dark contienen claras influencias de la obra literaria de H.P. Lovecraft.

El protagonista debía buscar un camino de salida al exterior de la mansión, recorriendo habitaciones que contenían alguna que otra sorpresa. ¡Aún recuerdo como salté de la silla cuando en una de las habitaciones me salió un zombi de un armario! El mundo del videojuego acababa de descubrir el recurso del susto. El misterio de la mansión Derceto y las últimas horas de vida de Hartwood se iban desvelando lentamente mediante notas y libros ocultos en el camino. Entre los libros se encontraban dos guiños a "Los Mitos de Cthulhu" de Lovecraft: el Necronomicon y el De Vermiis Mysteriis.

El aspecto gráfico de **Alone in the Dark** puede parecer pobre 14 años después de su lanzamiento, pero en su época fue una auténtica proeza técnica. Se trata de uno de los primeros juegos en utilizar modelos poligonales, mientras el resto de sus contemporáneos usaba diseños de dos dimensiones. La introducción de una tercera dimensión provocaba una pérdida de detalle en los modelos, pero permitía animaciones infinitamente más fluidas y un cambio de ángulo en la cámara sin tener que cargar una nueva perspectiva del personaje.

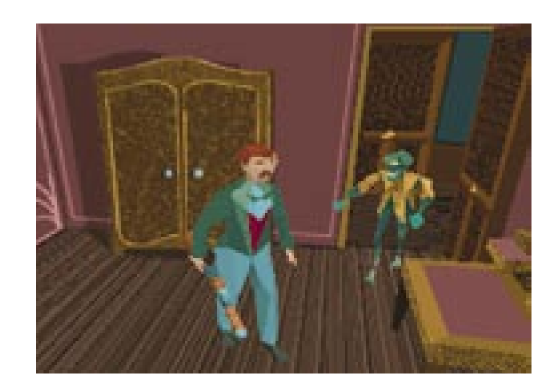
En 1994 apareció **Alone in the Dark 2**. En esta ocasión no hacía acto de aparición Emily Hartwood, dejando todo el protagonismo a Carnby. Carnby y su compañero Ted Striker están investigando el rapto de la joven Grace Saunders. Las pistas parecen apuntar a la mansión Hell's Kitchen, refugio del pirata Jack "Un Ojo" y sus esbirros fantasmales. Edward Carnby pierde a su compañero en la mansión y debe seguir su investigación solo, descubriendo una nueva red de túneles subterráneos que albergan el barco de Jack "Un Ojo".

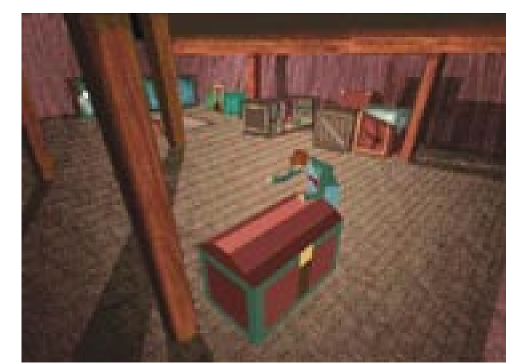
Este segundo **Alone in the Dark** sigue los pasos del primero dejando de lado la vertiente sobrenatural y las referencias a la obra de H.P. Lovecraft, aunque contiene elementos inspirados en la cultura Vudú. Los sirvientes de Jack "Un Ojo" tienen la piel gris y la sangre verde, pero su comportamiento tiene más de gangster que de fantasma. En **Alone in the Dark 2** Carnby debe usar con mucha frecuencia las armas de fuego y defenderse de las Thompson de sus enemigos. También encontramos en esta entrega una menor libertad para explorar los escenarios. En el primer **Alone in the Dark** podíamos recorrer casi toda la mansión desde el principio, pero ahora necesitaremos llaves y puzzles para seguir avanzando, lo que hace que el juego sea mucho más lineal.

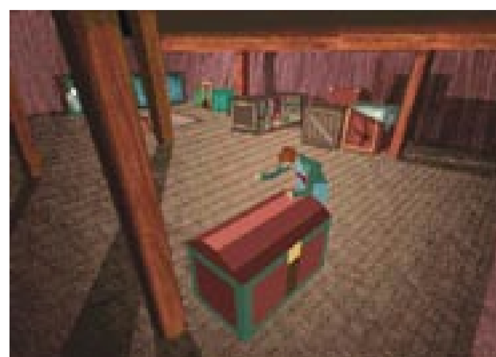
Uno de los elementos más novedosos de **Alone in the Dark 2** es que en un determinado momento el jugador pasa a controlar a la joven Grace, que no tiene habilidad ni fuerza para enfrentarse a los piratas y debe avanzar con sigilo y astucia, usando objetos tan curiosos como un bote de mermelada, su oso de peluche o una pata de pollo.

Tras los dos casos resueltos por Carnby su fama de Investigador de lo sobrenatural se extiende y es contratado para resolver la misteriosa desaparición de un equipo de filmación en un pueblucho del desierto Mojave llamado Slaughter Gulch. Con este cambio de aires, al estilo Far West, empieza Alone in the Dark 3, que se publicó en 1995.

Casualmente la protagonista del primer **Alone in the Dark**, Emily Hartwood, se encuentra entre los desaparecidos en Slaughter Gulch. Carnby descubre que el pueblo está maldito por el fantasma del cowboy Jed Stone.

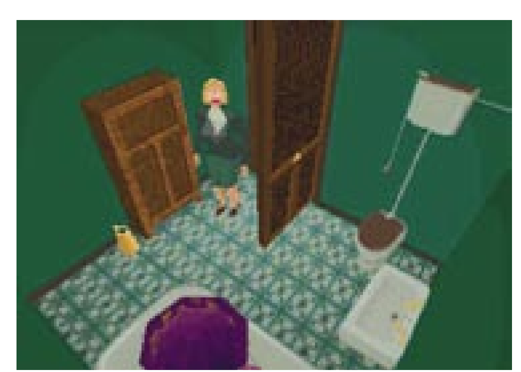








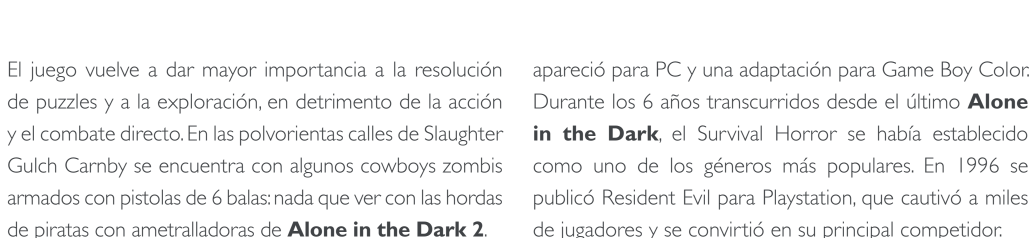












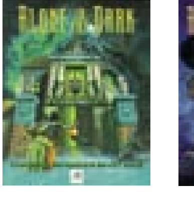
El juego vuelve a dar mayor importancia a la resolución de puzzles y a la exploración, en detrimento de la acción y el combate directo. En las polvorientas calles de Slaughter Gulch Carnby se encuentra con algunos cowboys zombis armados con pistolas de 6 balas: nada que ver con las hordas de piratas con ametralladoras de **Alone in the Dark 2**. En algunas zonas del pueblo también hacen acto de aparición zombis "clásicos", sin armas ni inteligencia, que se limitan a perseguirnos con los brazos extendidos en busca de un abrazo poco cariñoso. En la mayoría de los casos se da al jugador la posibilidad de huir de los enemigos o de derrotarlos mediante la astucia, en vez de con las balas. Hacia el final del juego empiezan a aparecer criaturas monstruosas, cuyo origen parece estar relacionado con la radioactividad de la zona y las mutaciones que ésta provoca. De nuevo, al igual que en **Alone in the Dark 2**, el jugador asume un papel distinto: en un momento Carnby es convertido en puma por un hechizo y, como tal, debe avanzar por las calles de Slaughter Gulch.

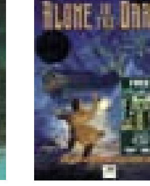
El motor gráfico del primer **Alone in the Dark** fue reutilizado para la segunda y tercera entrega de la serie. Cuando en 1995 se publicó **Alone in the Dark 3** su tecnología cumplía ya los 3 años y eso se hacía notar en la pantalla con unos gráficos de una calidad inferior a la de sus contemporáneos, entre los que destacan juegos míticos como Descent o Star Wars: Dark Forces.

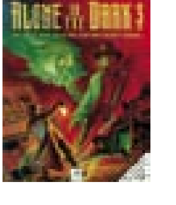
La siguiente entrega de **Alone in the Dark**, la cuarta, no llegaría hasta el año 2001. En esta ocasión el juego fue programado para Playstation y Dreamcast, aunque también apareció para PC y una adaptación para Game Boy Color. Durante los 6 años transcurridos desde el último **Alone in the Dark**, el Survival Horror se había establecido como uno de los géneros más populares. En 1996 se publicó Resident Evil para Playstation, que cautivó a miles de jugadores y se convirtió en su principal competidor.

El protagonista de **Alone in the Dark 4: The New Nightmare** era de nuevo Edward Carnby, aunque esto era prácticamente el único punto en común con el resto de la serie. Charles Fiske, el mejor amigo del personaje, es encontrado muerto en la misteriosa Isla Sombra, en la costa de Maine. Carnby se lanza a investigar lo sucedido. Las pistas le dirigen a Fred Johnson, quién le explica que Fiske andaba tras unas tabletas arcaicas que pueden desencadenar un tremendo poder. Carnby se interna en la isla acompañado por la joven arqueóloga Aline Cedrac para resolver el asesinato de su amigo y evitar que las tabletas caigan en malas manos. Pronto descubren que la isla está infestada de criaturas horribles que poco tienen que ver con los zombis que habíamos visto en los tres primeros **Alone in the Dark**.

La Isla Sombra hace honor a su nombre con escenarios oscuros y tenebrosos que el jugador debe iluminar con su linterna, consiguiendo unos efectos de luz realmente tétricos. Las criaturas de la oscuridad tienen un punto débil: la luz. Edward y Aline pueden repeler a la mayoría de ellos iluminándolos con la linterna, pero para matarlos tendrán que echar mano de algo menos convencional: cartuchos de fósforo y balas de magnesio.









EL FUTURO DE LA SAGA

En el pasado X05, en octubre de 2005, Atari anunció que Eden Games estaba preparando la quinta entrega de **Alone in the Dark** para Xbox 360. A día de hoy, no se conocen detalles del juego ni de su argumento, pero las pocas imágenes publicadas demuestran una calidad gráfica digna de la próxima generación de consolas. Atari anuncia que el juego contará con un sistema de física extremadamente realista y una interactividad total entre los personajes y el escenario.

Cuando se publique **Alone in the Dark 5** en la próxima generación de consolas veremos si la saga recupera todo su esplendor y el espíritu que lo convirtió en uno de esos títulos a los que se guarda un lugar en el Olimpo de los Videojuegos.

ALONE IN THE DARK – LA PELÍCULA

El pasado año 2005 se estrenó la película de **Alone in the Dark**, perpetrada (no se puede calificar de mucho más) por Uwe Boll. Edward Camby (Christian Slater) y Aline Cedrac (Tara Reid) se ven inmersos en una historia de civilizaciones perdidas y criaturas sobrenaturales que pretende seguir lo relatado en **Alone in the Dark** aunque cae en numerosas contradicciones argumentales. La película fue un fracaso en la taquilla y es una clara candidata a peor película del año. **Arnau Sans**



STATE OF THE ART HARDWARE

01 Procesador

Athlon 64 FX - 60

· Doble núcleo a 2.6Ghz
· Cache L1: 128KB +128KB
· L2: 1024KB + 1024KB

02 Memoria

Corsair TWINX2048 - 4400PRO

· 2 Gb
· 18 Leds que muestran su actividad
· Garantia de por vida

03 Placa

Asus A8R - MVP

· AMD Socket 939 Athlon 64
· ATI Radeon Xpress 200 CrossFire
· Dual-Core CPU
· Serial ATA 3Gb/s

04 CPU

ATI X1900 XTX + X1900 XT crossfire edition

· 384 millones de transistores
· 48 pixel shader
· 8 vertex shader
· Memoria de 256-bit GDDR3

05 Disco duro

Western Digital Raptor WD1500AD

· 150 Gb
· 10,000 RPM
· Buffer 16 MB

06 Targeta de sonido

Creative X - Fi Fatal1ty

· Conversión analógica a digital de 24 bits de entradas analógicas a velocidades de muestreo de 96 kHz
· Conversión digital a analógica de 24 bits de fuentes digitales a 96 kHz a salida de altavoces 7.1 analógica
· Conversión digital a analógica de 24 bits de fuentes digitales estéreo a 192 kHz para salida estéreo
· Compatibilidad con ASIO 2.0 a 16 y 24 bits a velocidades de 44,1kHz, 48kHz y 96kHz con control directo
64MB de X-RAM

colabora: Arnau Rovira/ Noticias3D.com

Te presentamos los componentes más punteros para tener el PC que sueña cualquier gamer, un monstruo al alcance de pocos que te llevará a romper todos los registros conocidos



&

NOMBRE: **Arnau Sans Alonso**
ALIAS: **Sir Vicious**
NACIDO: **En marzo de 1981, en Castelldefels, Barcelona**

Redactor jefe de KULT Mag y Canaljuegos.com

MUTACIONES CONOCIDAS:
Un euroconector en la nuca, ojos rojos.
JUEGO FAVORITO: **Half-Life**
ACTUALMENTE JUEGA A:
Shadow of the Colossus







¿Serías capaz de tomar la decisión correcta en plena batalla?

Tanto SOCOM 3 como FIRETEAM BRAVO pondrán a prueba tu habilidad para dirigir desde el infierno a un batallón de las Fuerzas Especiales. SOCOM 3 te permite jugar on-line hasta con 32 jugadores y FIRETEAM BRAVO hasta con 16 vía wi-fi. Además por primera vez podrás comunicarte por voz en tu PSP, a través del nuevo headset incluido con FIRETEAM BRAVO.

Desarrollado en colaboración con el U.S. Naval Special Warfare.

www.socom-hq.com

¡GRANADA!

¡CUIDADO!

¡AL SUELO!

¡FRANCOTIRADOR EN EL TEJADO!

FUEGO A DISCRECIÓN

¡REAGRUPAOS!

¡NOS PERSIGUE EL ENEMIGO!

¡NECESITAMOS REFUERZOS!

¡VAMOS, VAMOS, VAMOS!

¡BLANCO ABATIDO!

VOY A ATACAR

SEGUROS FUERA

CUBRIDME

¡SIN MUNICIÓN!

¡A CUBIERTO!

¡BLOQUEEN Y CARGUEN

UN BUEN LÍDER SABE LO QUE TIENE QUE ESCUCHAR

¡TENEMOS QUE ABORTAR!

¡NOS ATACAN!

¡ABORTAR! ABORTAR!

16+

www.pegi.info



PlayStation.2